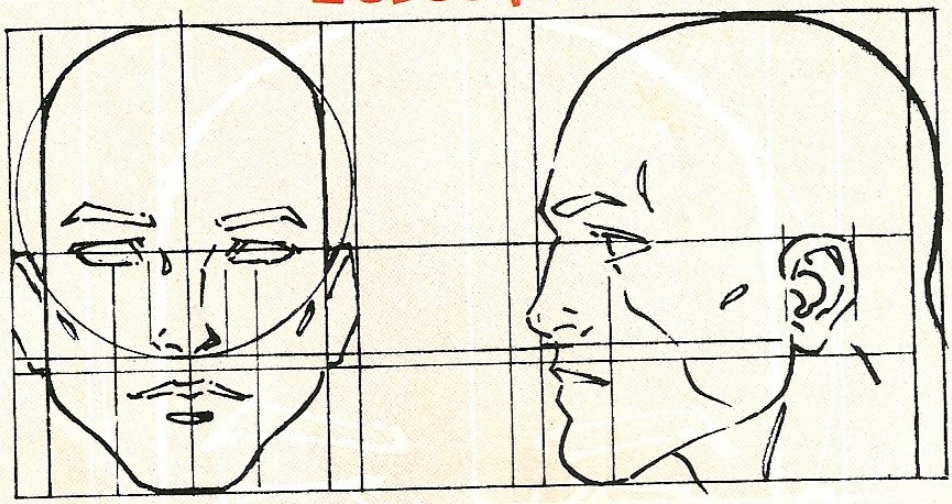
CURSO DE IMPACTO

IMPACTO
CURSO DE

Fatos Faciais!

Matéria originalmente publicada na WIZARD americana.

Bem-vindos ao *Curso de Impacto!*, futuros deuses dos quadrinhos. Meu nome é Gregg Capullo, sou metade da dupla dinâmica – Todd MacFarlane e eu – que compõe a equipe artística de Spawn que vocês verão brevemente nas bancas. Eu bolei este "curso" para que vocês tenham todas as armas necessárias se quiserem criar suas próprias revistas bombásticas. Para isso, precisamos começar com o básico. Repita comigo: "Básico. Quanto melhor eu souber o básico, melhor eu serei". A melhor maneira de aprender é pegando papel, copiando de fotos e/ou da vida real. Tudo bem... Muitos "feras" irão dizer: "Não preciso aprender o básico porque desenho de imaginação e tenho um traço estilizado". Esta é uma BESTEIRA com letras maiúsculas! Por isso, "feras", prestem atenção e olhem de perto, pois vou fazer o desenho de vocês melhorar, independentemente do seu estilo. Para a primeira lição escolhi discutir a cabeça humana e seus elementos, por ser a primeira coisa que vemos quando olhamos para uma pessoa. Mas não quero entediar vocês com regras, porque desenhar deve ser sempre algo divertido.

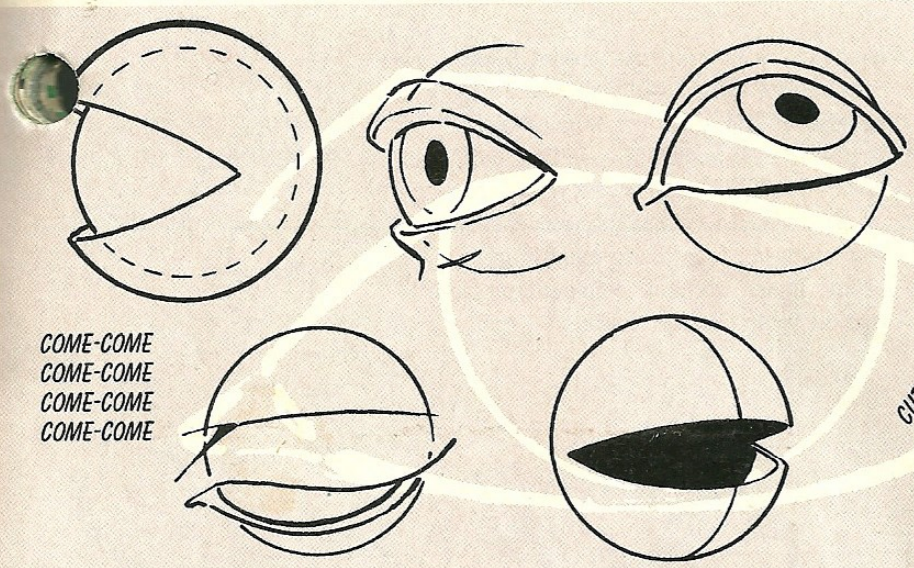


1. a cabeça ideal

Bom, vamos olhar para nossa primeira ilustração. Esta é uma cabeça construída da maneira ideal. Usei um conjunto de linhas-guias para mostrar a vocês como desenhar suas próprias cabeças. Note a visão frontal. Se você dividir a cabeça horizontalmente na metade, irá encontrar a linha dos olhos. Cinco comprimentos de olho é a medida da cabeça. Dê uma espiada no alto de um olho, e a distância de cada olho para a ponta de cada orelha também é a de um comprimento de olho. Agora, se dividirmos o espaço entre os olhos e o queixo na metade (um pouco acima desta linha), encontraremos o local certo para a base do nariz. Dividindo o espaço entre a parte de baixo do nariz e o queixo em três partes chegaremos ao local certo para a boca. Coloque-a na linha-base do primeiro terço a partir do nariz. Observe as linhas verticais que desenhei na vista frontal. Elas demonstram como os elementos se relacionam entre si. A vista lateral da cabeça se ajusta, grosso modo, num quadrado. Repare que a linha vertical descendo do canto interno do olho se iguala em comprimento à linha horizontal, seguindo do canto externo do olho até a parte de trás da orelha. Use esta linha como guia para posicionar corretamente a orelha.

2. os globos oculares não são redondos

Agora vamos dar uma olhada nos elementos individuais, começando pelos olhos. Aposto que você imagina o globo ocular como sendo perfeitamente redondo, certo? ERRADO! Vamos fazer uma experiência. Feche os olhos e coloque um dedo sobre cada pálpebra. Você irá notar um lugar ligeiramente mais alto se girar seus olhos. O que está sentindo é a "lente" do olho. Veja como eu cortei uma seção do globo ocular indicada pela linha pontilhada. Este é o local plano onde você põe as lentes. A pupila (a bolinha preta de seu olho) se situa nesta área plana. É por isso que ela parece uma elipse quando se vê o olho de qualquer outro ângulo que não seja bem de frente.

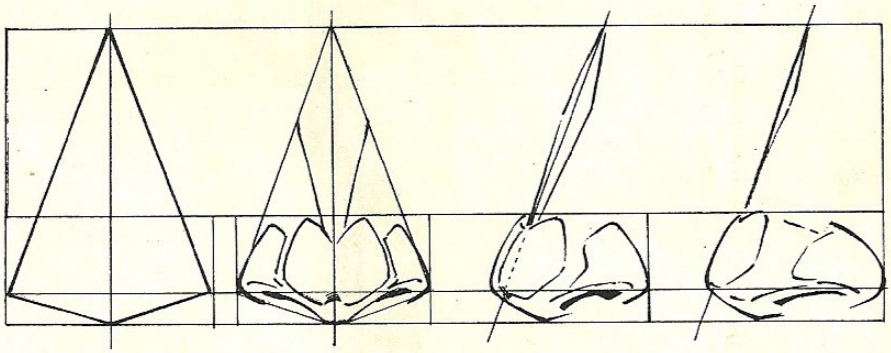


3. pac-man

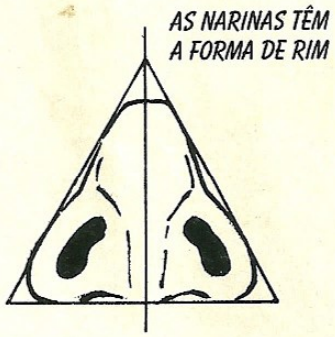
A maneira mais fácil de compreender a pálpebra é imaginar um Pac-Man (lembra aquele *video game* infame?) comendo o globo ocular. Embora a forma da pálpebra seja ligeiramente diferente, a idéia é a mesma. Estude os contornos da pálpebra e não se esqueça de dar espessura a ela. Aí, estará pronto.

4. o nariz é moleza

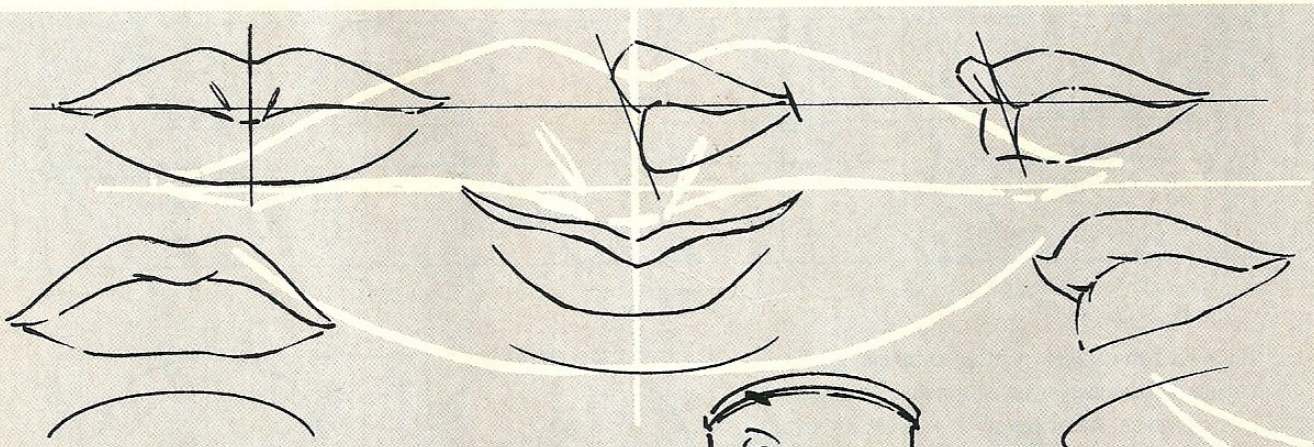
Se você sabe fazer um triângulo, consegue desenhar um nariz. Tente manter o perfil nasal relativamente reto e veja como ele se encaixa na ponta do nariz. Como podemos notar, mesmo vendo de baixo para cima, o triângulo se mantém como a forma dominante. É fácil ou não é?



PONTA DO NARIZ

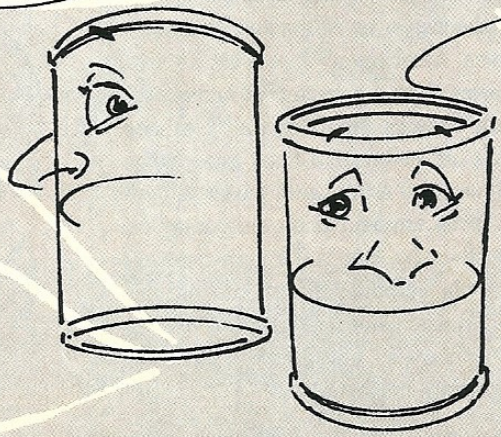


AS NARINAS TÊM A FORMA DE RIM



5. boca fechada!

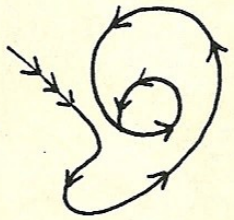
Agora, vamos fazer aquela coisa curvilínea mais conhecida como boca. Existem duas coisas que devemos lembrar quando desenhamos a boca. Primeiro, tenha certeza de que o lábio superior não se estique muito além do inferior. Se você fizer isso, o personagem irá ficar esquisito. A segunda coisa é que a própria boca é construída numa curva. Lembre-se de que a face, ao contrário do topo da cabeça da sua irmã menor, não é chata. A latinha ao lado irá ajudar você a compreender o que quero dizer.



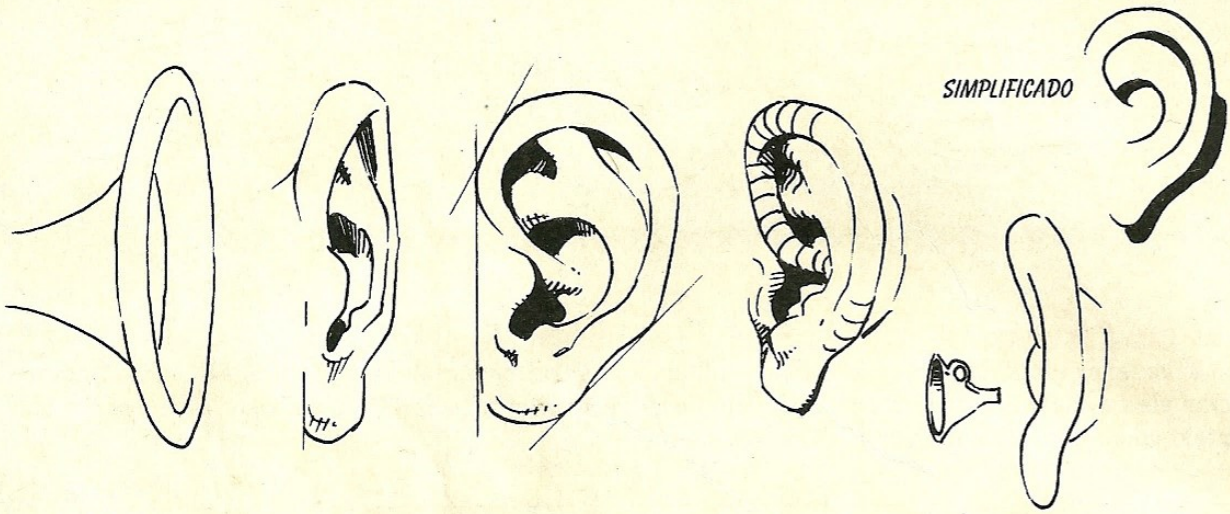
BEIJE-ME, TOLINHO!

6. agora, escute aqui!

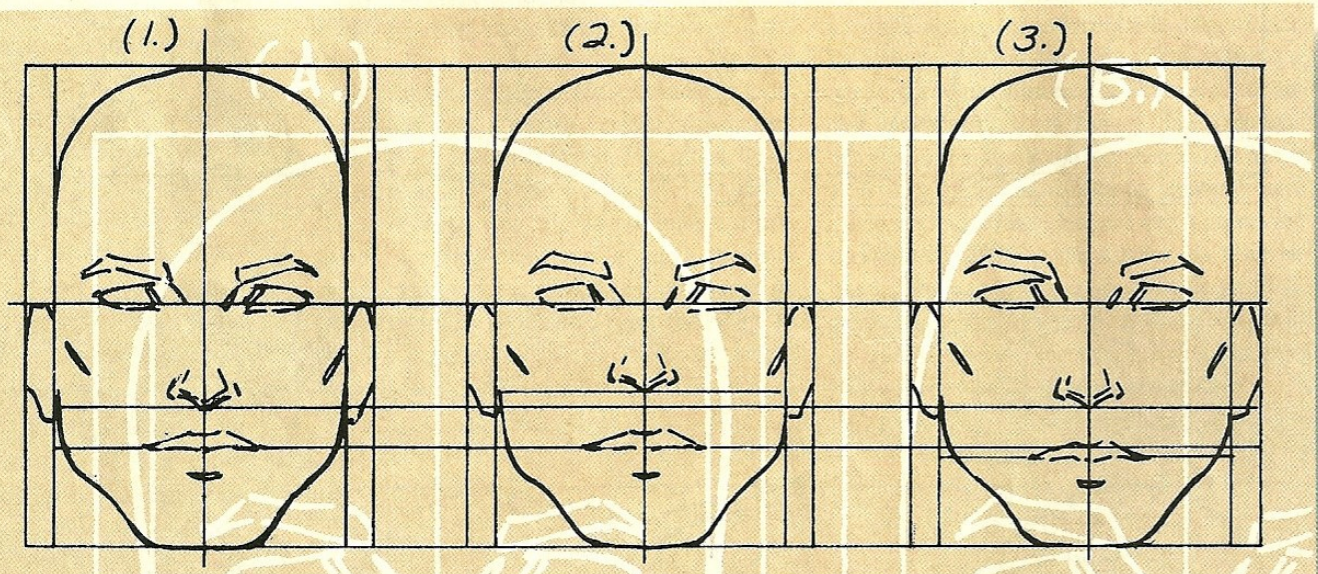
A orelha é um pouco mais difícil, pois é feita de cartilagens que se interconectam. Algumas peças até mesmo se escondem atrás de outras. A forma básica é a de um rim. Para ajudá-lo a entender a complexidade da orelha (uma vez que você pega o jeito, fica fácil), tente pegar o seu dedo enquanto estiver olhando meu desenho e localizar na sua própria orelha o que está vendo. (CUIDADO!!! Não se deixe desviar muito para o interior dela. Você não iria gostar de cera grudenta na sua WIZARD novinha em folha, não é?) Isto conclui nosso passeio pelos elementos da face. Esperamos que os pesos leves tenham conseguido se manter junto com os "feras".



PADRÃO ESPIRAL

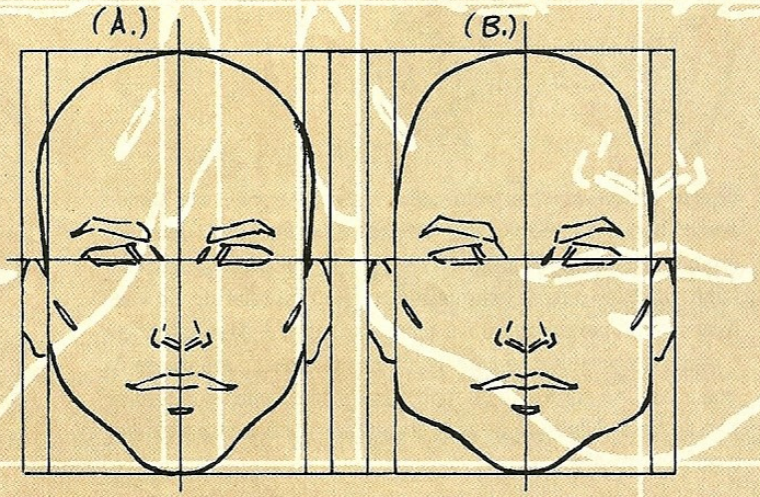


SIMPLIFICADO



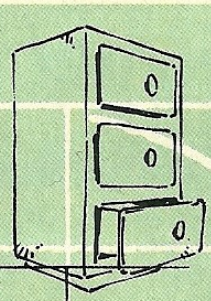
7. trocando as bolas

Hora da brincadeira! Vamos começar com a cabeça ideal e mover os elementos para ver o que acontece. A cabeça nº 1 possuía as proporções certas. Com a cabeça nº 2, o nariz foi ligeiramente erguido. Na cabeça nº 3, a boca foi colocada um pouquinho mais para baixo. Repare como todas estas caras parecem bem diferentes. Você também pode aproximar ou afastar os olhos, ou colocá-los para cima ou para baixo. Na verdade, movimente os elementos que quiser. Nas ilustrações A e B, as figuras estão corretas, mas alterei a forma da cabeça. Viu como mudaram?

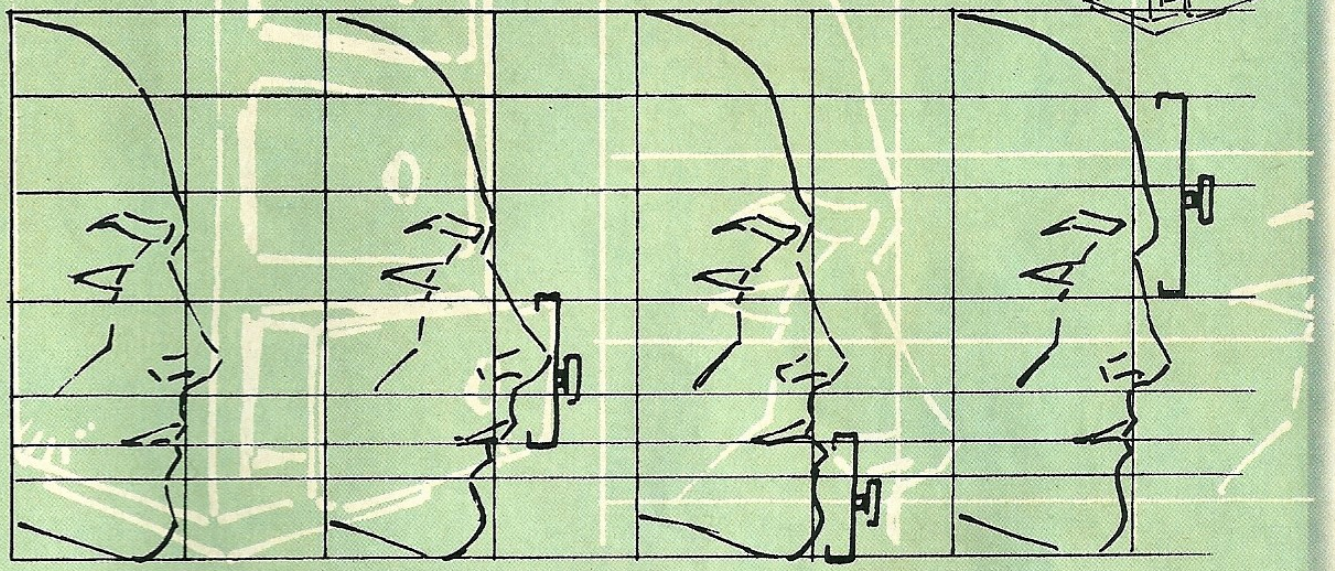


8. estique seu crânio

Desenhe um perfil do rosto, como eu fiz. Imagine que a frente dele possui gavetas e que nelas estão as feições. Repare como os rostos ficam superdiferentes apenas puxando as gavetas! É aqui que a diversão começa pra valer! Até agora, estávamos lidando com a cabeça ideal e feições normais. Tendo dominado isso, você já está apto a desenhar usando sua imaginação.



EI! CUIDADO, SEU MAÇANETA!



Ok, garotos e garotas! Abram seus blocos de desenho e vamos nos divertir! Comece com a forma geral da cabeça. Qualquer uma. Agora adicione os elementos faciais na proporção que desejar. Você pode alterar ainda mais seus personagens, modificando o cabelo, colocando óculos, barba, brinco no nariz, ou qualquer outra coisa que quiser. Rabisquei alguns personagens meus pra me divertir também!

Isto conclui o nossso primeiro *Curso de Impacto!* Uma boa fundamentação dos conceitos básicos irá melhorar seus desenhos, deixando-os mais dinâmicos. Compreenda que a estrutura, além de estar presente, deve ser entendida, não importa qual seja o seu estilo. O próximo tema será "Anatomia Perigosa". Até lá, feras! E mantenham as grafites afiadas!

Gregg Capullo

CURSO DE IMPACTO

ANATOMIA SELVAGEM!

Bem-vindos novamente ao "Curso de Impacto", buscadores dos mistérios quadrinhísticos! Como prometi, vamos lidar com um assunto que vocês vão achar excitante. Como é que eu sei disso? Ora essa! Vocês são exatamente como eu. Vocês adoram HQs e querem desenhá-las. Bem, acontece que faço isso pra viver. Vamos encarar os fatos: uma das coisas mais legais em fazer quadrinhos é desenhar super-heróis ultramusculosos e gigantescos! Seus bíceps volumosos parecem nos dizer se vão ajudar a criar um buraco no corpo de alguém ou controlar o tranco de uma arma *high-tech* descomunal enquanto dispara balas, enchendo suas vítimas de chumbo e reduzindo seus corpos a restos fumegantes de carne e sangue sem vida!!! Assim, sem usar diagramas ou planilhas, vou mostrar a vocês como transformar seus heróis de passivos para massivos!

Matéria originalmente publicada na WIZARD americana.

1. belo muque

Existem três coisas que servem pra extrapolar os limites, sem contar o tamanho dos músculos. Elas são: separação, estriação e "veiação". (Puxa! Acabei de inventar uma palavra!) Antes de demonstrar, vou presumir que vocês já têm uma base sólida de anatomia. Se não, é bom comprar um livro sobre o assunto. Eu uso o *Atlas of Human Anatomy for the Artist*, de Stephen Pack, mas existem outros muito bons por aí.

FIG. 1

NÃO É PERMITIDO BRAÇO DE GAROTINHAS!

Vamos começar explicando a terminologia com o uso de figuras. A figura 1 mostra um braço musculoso que seria capaz de fazer um belo estrago. Mas vamos incrementar um pouco até que o mesmo braço seja capaz de te matar só com um soco!

2. separação

A figura 2 mostra a separação. Repare como os grupos individuais de músculos estão claramente definidos. Todos eles se destacam em vez de fazerem parte de uma massa comum, como na figura 1.

FIG. 2

FIG. 3

3. estriação

A figura 3 mostra a estriação. Isso ocorre quando as fibras que compõem cada músculo podem ser vistas. Agora você já aparenta ter mais músculos do que antes! As fibras correm em várias direções, dependendo do músculo que está sendo desenhado. Portanto, consulte seu livro de anatomia (se for preciso) até que tudo esteja memorizado.

4. veiação

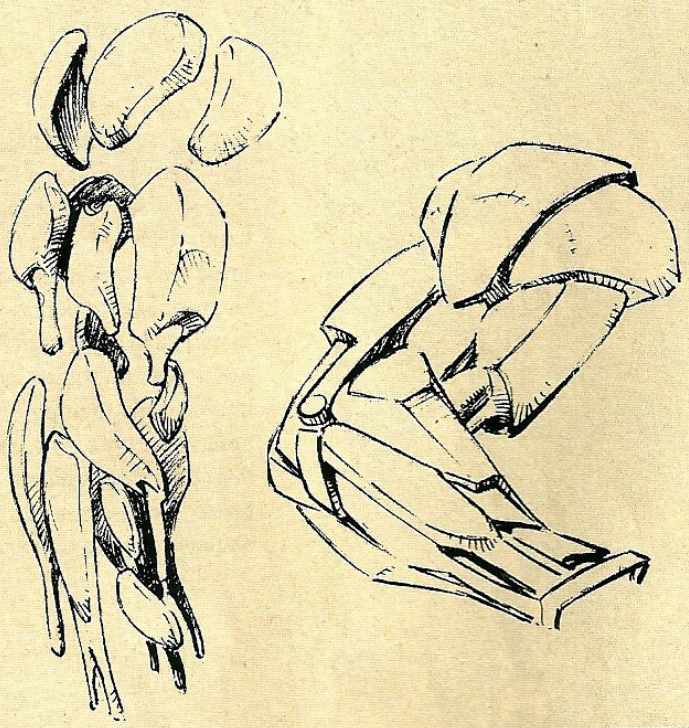
Agora, com vocês: veiação! (Ei, gostei mesmo desta palavra!) A figura 4 mostra como usar as veias para levar sua anatomia até o reino selvagem! Agora você pegou tudo. Ossos, músculos sobre músculos, veias empurrando sangue, tudo amarrado para formar os membros destruidores que nosso herói necessita pra chutar o pau da barraca!

FIG. 4

CONTINUEM MALHANDO, HANZ E FRANZ!

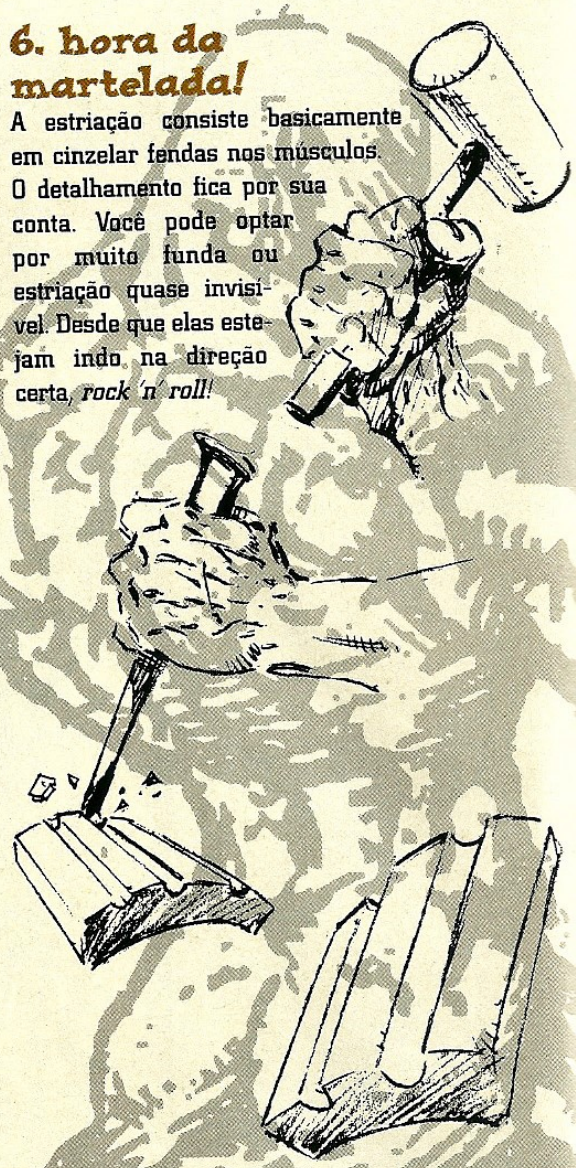
5. intrigado com os músculos?

Para conseguir uma boa separação, você deve fazer com que os músculos se conectem como peças de um quebra-cabeça. Pense nos músculos do corpo como blocos de madeira ou qualquer outro material. Isso vai te ajudar a criar uma sensação de dimensão e solidez. Pense nas peças como formas geométricas que tudo fica fácil. E, apesar de eu ter representado outra vez o braço, este método vale para qualquer parte do corpo.



6. hora da martelada!

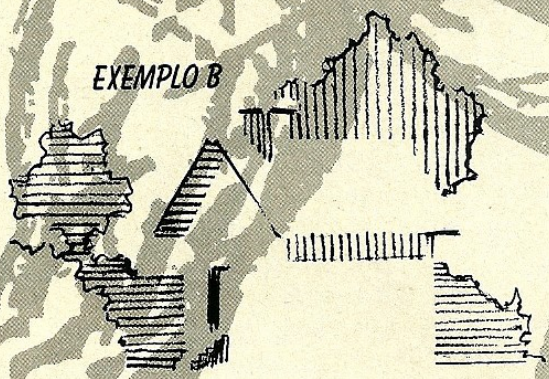
A estriação consiste basicamente em cinzelar fendas nos músculos. O detalhamento fica por sua conta. Você pode optar por muito funda ou estriação quase invisível. Desde que elas estejam indo na direção certa, *rock 'n' roll!*

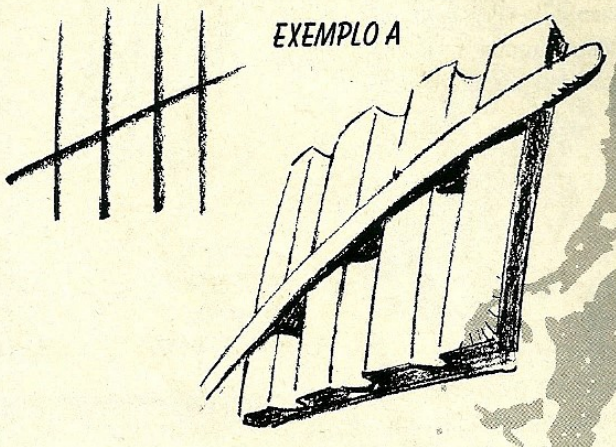


7. luz e sombras

Para conseguir uma boa "veiação" você deve cruzar a linha. Uma veia não saltaria muito se corresse paralela aos músculos, certo? Errado. Por isso, você tem que contrastar seus músculos, fazendo as veias correrem através deles. Ao fazer isso, elas irão projetar uma sombra dentro das fendas musculares (veja exemplo A), dando a ela sua própria solidez.

Agora saque só este joguinho mental. Veja a casa (exemplo B), e repare que a maioria dos contornos não foi desenhada. Mesmo assim, sua mente os vê por causa das linhas que se encontram com o lugar onde deveriam estar os contornos. Legal, não? Este é o truque para desenhar veias com realismo. Não é preciso fazer o topo da veia. Basta a parte de baixo ou o lado que está afastado da fonte de luz (exemplo C).





Agora que um pouco do mistério foi desfeito, você também pode fazer seu herói cheio daquelas linhas legais que você costumava ver e dizer: "Nossa, cara! Como é que fizeram isso? As minhas nunca ficam legais!". Muitos garotos me perguntam como conseguir aquele pescoço musculoso e cheio de veias. Agora você já sabe.

8. Sr. Cabeça de Vulcão

Dê uma olhada no Sr. Cabeça de Vulcão (veja ilustração). Exagerei aqui pra deixar bem claro. Estes princípios servem pra quaisquer partes da anatomia. Não fique tenso ao fazer as veias. Se você souber desenhar bem os músculos, eu direi "não tema". Dá pra inventar bastante quando desenhar os vasos sanguíneos. Sugiro que olhem pelo menos pras veias realmente importantes, como aquela que desce pela frente do biceps etc. Qualquer outra coisa, faça como eu: invente! Conhecer essas técnicas já é meio caminho andado pro sucesso.

9. faça direito

É claro que eu tinha de desenhar umas figuras minhas. Afinal, não posso deixar que só você se divirta. Agora que já sabe como dar aquela apimentada nos seus heróis, não adianta nada usar muito disso num corpo maldesenhado que ninguém irá notar. Você pode enganar as pessoas sem olho clínico, mas os feras por aí vão dizer: "Olha o fusquinha com pintura envenenada". Mas se você colocar a pintura envenenada numa Ferrari... Aí sim você conseguiu algo!

A maioria do material que mostrei funciona devido ao uso de luz e sombra. A coluna do próximo mês será dedicada a este assunto. Então esteja aqui pra me encontrar no "Lado Negro." Até lá e queimem os grafites, moçada!

W

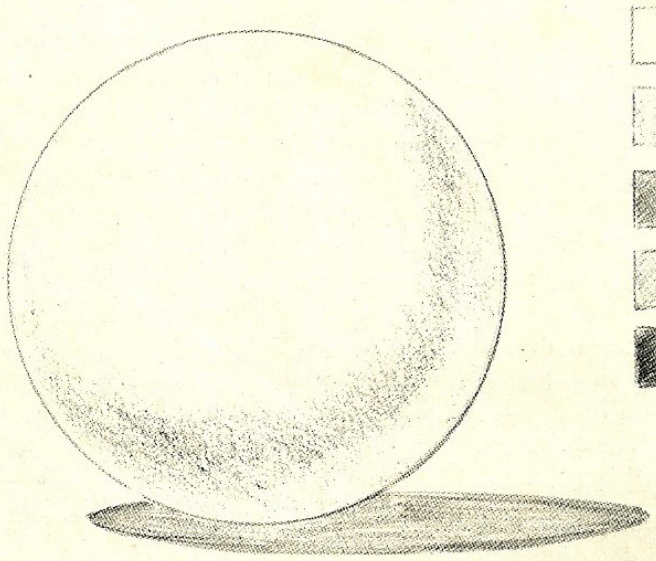
Gregg Capullo é artista de revistas da Image como Spawn *e a minissérie* Angela.

IMPACTO
CURSO DE
O LADO NEGRO

Aqui está um título capaz de deixar seus pais de cabelo em pé! Mas não precisa se preocupar. Não vamos sacrificar cabras ou entoar algum cântico amaldiçoado... neste mês. Nosso curso vai mostrar como utilizar luz e sombra para dar solidez e dimensão ao seus desenhos!

Ok, fera, repita comigo: "A sombra define a forma". Já sei. Você vai perguntar: "Mas Greg, o que isso significa?" Bem, tente imaginar qual seria o jeitão das coisas se tudo fosse completamente banhado de luz por todos os ângulos ao mesmo tempo.

Se não conseguiu, é porque está indo bem! Não daria pra ver nada. Você só consegue perceber os objetos como sólidos e tridimensionais por causa da relação entre a luz e a ausência da mesma. **Tarammmm**! "A sombra define a forma." Tendo dito isto... vamos lá!



1. sombras são boas

A luz é capaz de produzir cinco efeitos quando encontra um objeto. Eles são: brilho, meio-tom, sombra, reflexo e sombra projetada. Brilho é a área mais iluminada pela fonte de luz e, portanto, a mais brilhante. Quando nos afastamos da fonte temos o meio-tom, que é um efeito de transição entre a luz e a sombra. Esta área seria mais escura que a região de brilho, mas não tão escura quanto a da sombra. Esta última se mistura ao próximo efeito conhecido como luz refletida. Áreas de luz refletida deverão ser mais claras que as de sombra, e mais escuras que as de meio-tom. Se está imaginando que a área de sombra é a mais escura, errou. A interação da luz com os objetos pode ter um efeito ainda mais escuro: a sombra projetada.

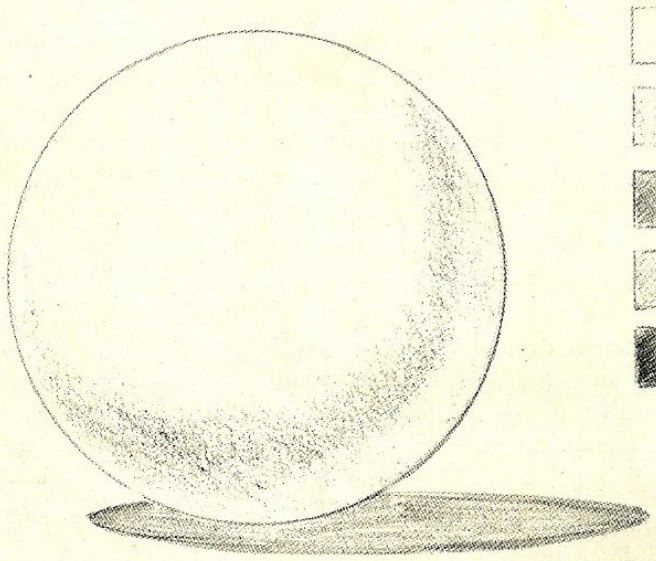
Matéria originalmente publicada na WIZARD americana

IMPACTO
CURSO DE
O LADO NEGRO

Aqui está um título capaz de deixar seus pais de cabelo em pé! Mas não precisa se preocupar. Não vamos sacrificar cabras ou entoar algum cântico amaldiçoado... neste mês. Nosso curso vai mostrar como utilizar luz e sombra para dar solidez e dimensão ao seus desenhos!

Ok, fera, repita comigo: "A sombra define a forma". Já sei. Você vai perguntar: "Mas Greg, o que isso significa?" Bem, tente imaginar qual seria o jeitão das coisas se tudo fosse completamente banhado de luz por todos os ângulos ao mesmo tempo.

Se não conseguiu, é porque está indo bem! Não daria pra ver nada. Você só consegue perceber os objetos como sólidos e tridimensionais por causa da relação entre a luz e a ausência da mesma. **Tarammmm**! "A sombra define a forma." Tendo dito isto... vamos lá!



1. sombras são boas

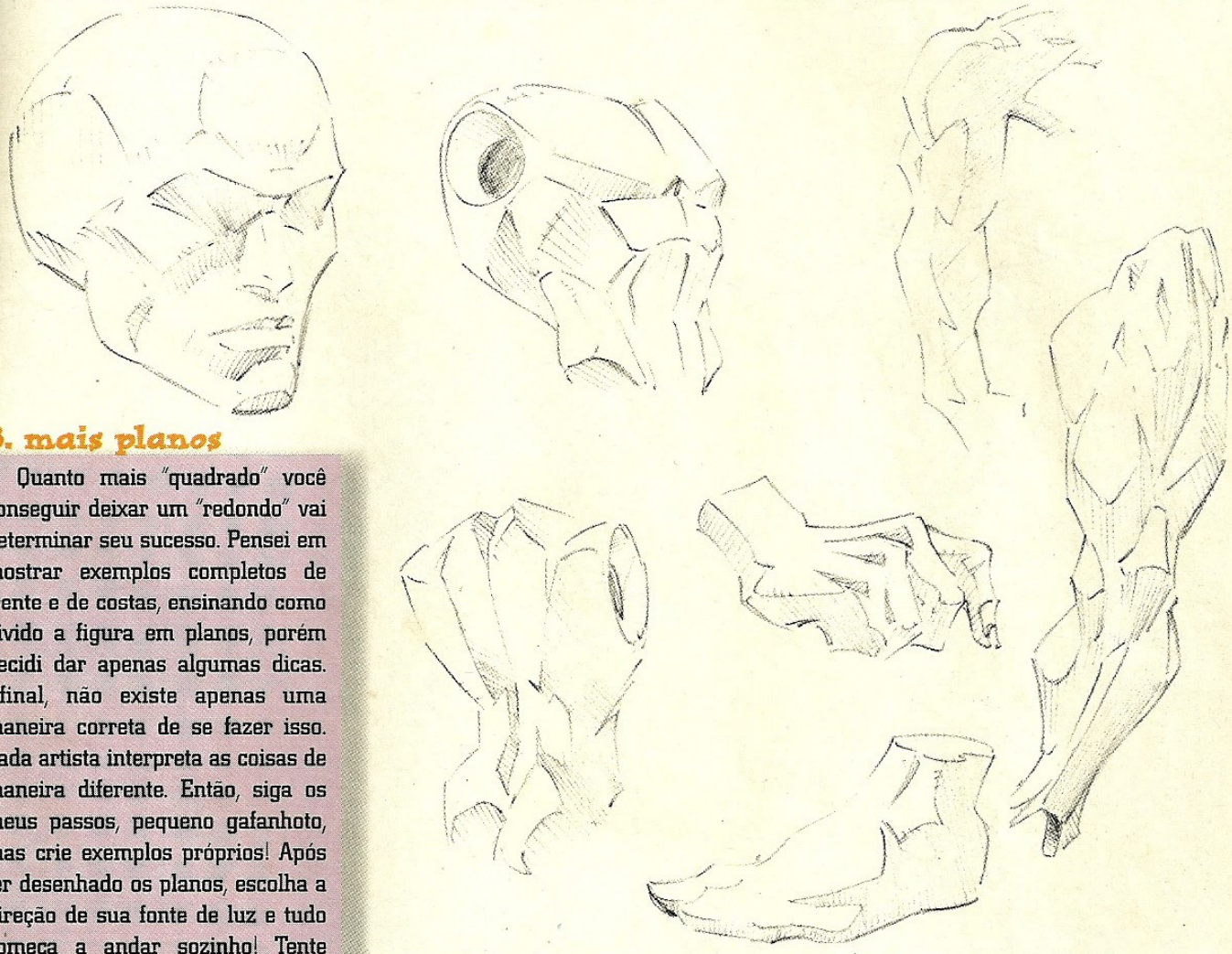
A luz é capaz de produzir cinco efeitos quando encontra um objeto. Eles são: brilho, meio-tom, sombra, reflexo e sombra projetada. Brilho é a área mais iluminada pela fonte de luz e, portanto, a mais brilhante. Quando nos afastamos da fonte temos o meio-tom, que é um efeito de transição entre a luz e a sombra. Esta área seria mais escura que a região de brilho, mas não tão escura quanto a da sombra. Esta última se mistura ao próximo efeito conhecido como luz refletida. Áreas de luz refletida deverão ser mais claras que as de sombra, e mais escuras que as de meio-tom. Se está imaginando que a área de sombra é a mais escura, errou. A interação da luz com os objetos pode ter um efeito ainda mais escuro: a sombra projetada.

Matéria originalmente publicada na WIZARD americana

2. os planos, os planos!

Para ensinar como aplicar esta informação ao seu desenho, devo falar sobre um dos maiores erros que os iniciantes nos quadrinhos cometem. Eles sempre esquecem que o objeto possui formas tridimensionais. O fato de se desenhar numa folha de papel plana faz com que alguns artistas tratem seus desenhos como se também fossem planos. Lembre-se de que as formas são objetos sólidos e trate-os como tal! Posso ouvir você dizendo: "Mas... mas... **como**, Greg?" Não entre em pânico... ainda. Primeiro deixe-me explicar exatamente como a luz produz seus efeitos mágicos.

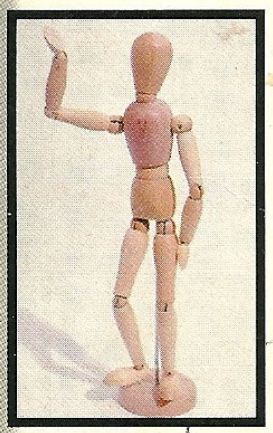
Todos os objetos são compostos de planos. Um plano em ângulo reto com a fonte de luz deveria receber o brilho. O próximo conjunto de planos forma o meio-tom. E, finalmente, os planos de sombra não podem receber luz diretamente da fonte por causa do seu ângulo. No entanto, alguns deles, chamados de planos reflexivos, podem receber uma luz diminuta vinda das áreas claras que os cercam. "Ok, mas..." Relaxa, cara. Tenho certeza de que um fera como você já começou a dividir as figuras (ou objetos) em formas blocadas. Então, o próximo passo será ligeiramente mais difícil.

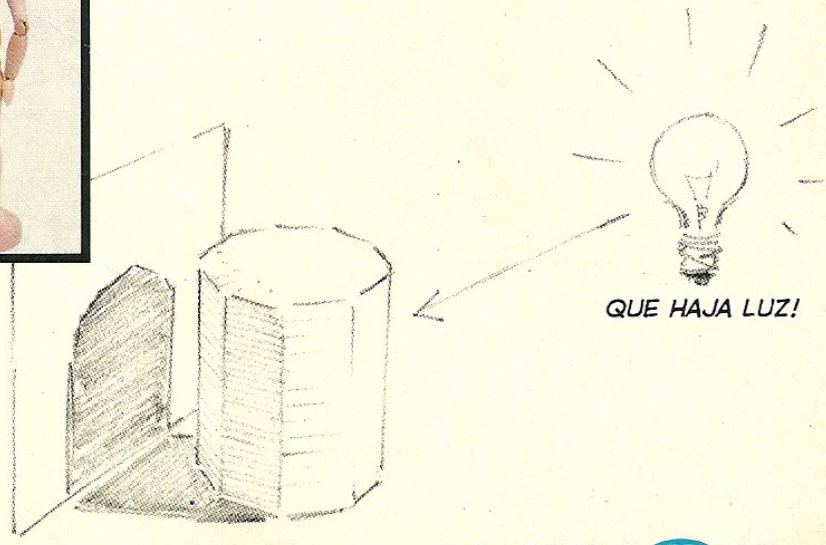


3. mais planos

Quanto mais "quadrado" você conseguir deixar um "redondo" vai determinar seu sucesso. Pensei em mostrar exemplos completos de frente e de costas, ensinando como divido a figura em planos, porém decidi dar apenas algumas dicas. Afinal, não existe apenas uma maneira correta de se fazer isso. Cada artista interpreta as coisas de maneira diferente. Então, siga os meus passos, pequeno gafanhoto, mas crie exemplos próprios! Após ter desenhado os planos, escolha a direção de sua fonte de luz e tudo começa a andar sozinho! Tente imaginar quais os planos que se enquadram em qual categoria e faça o sombreado apropriado. Se quiser ficar na frente dos seus colegas, preste atenção nas duas dicas que vou dar.

Número um: consiga um manequim de madeira e, usando uma lâmpada ou abajur como fontes de luz, comece a desenhar. Você não conseguirá padrões complexos, no entanto será um *expert* em posicionar massas escuras ou de sombra! Número dois: para dar maior precisão aos planos, use revistas de musculação. Escolha apenas fotos com um única fonte de luz predominante. Ou você receberá algumas informações confusas.

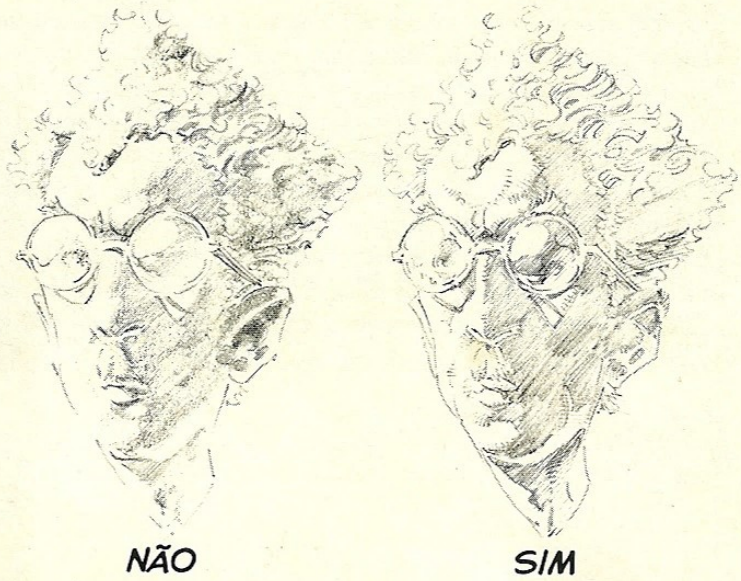


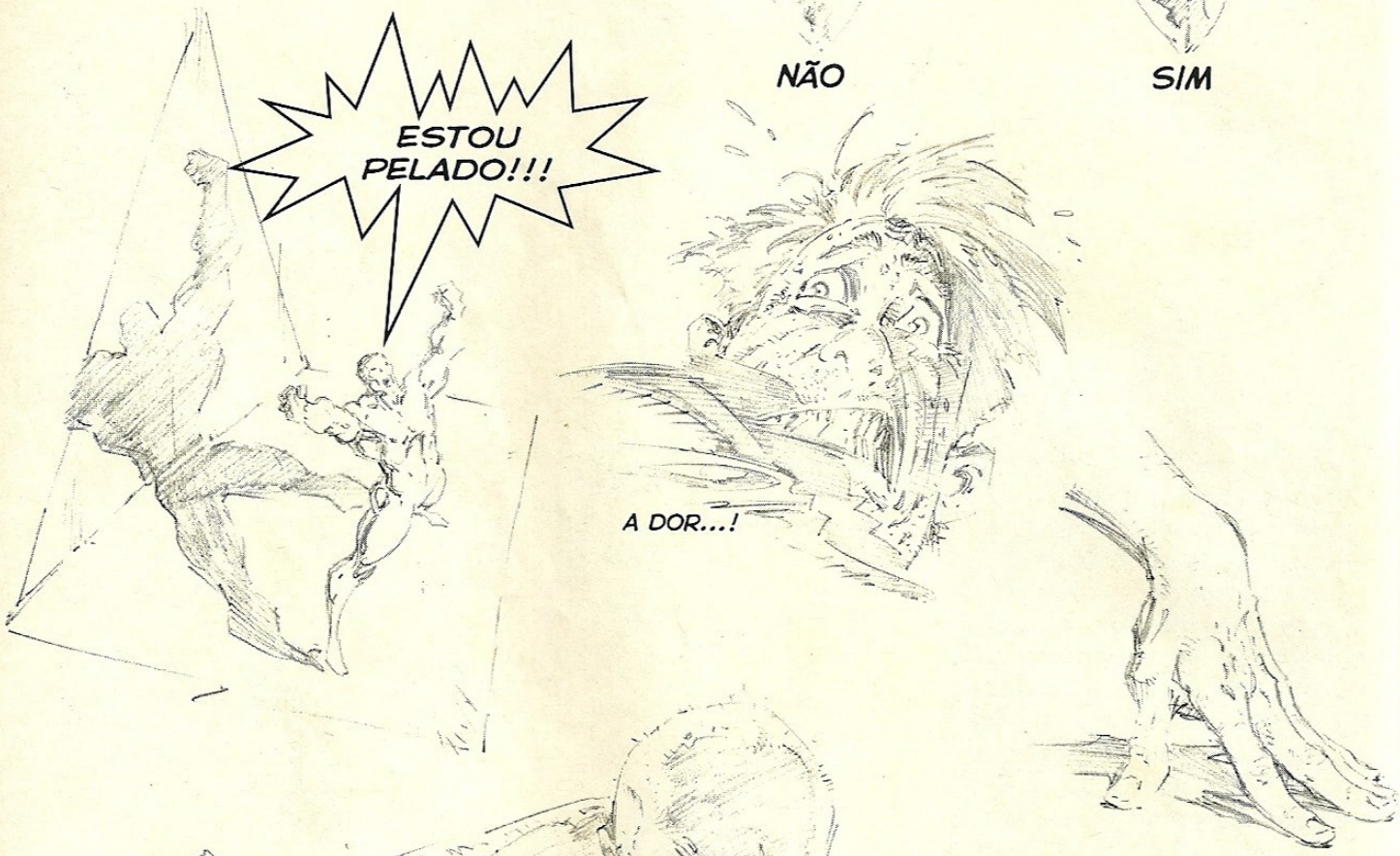


QUE HAJA LUZ!

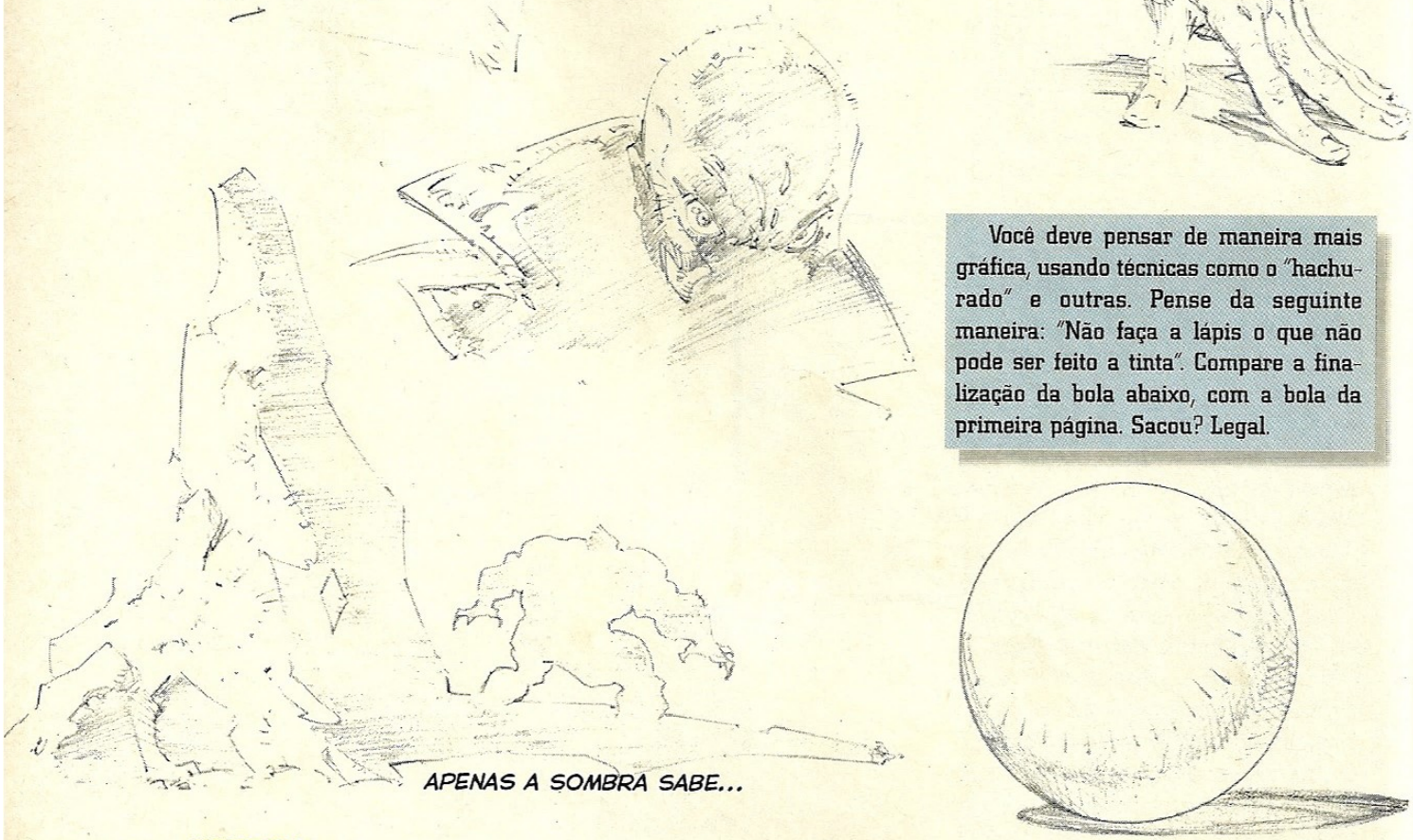
4. o uso prático da sombra

Gostaria de fazer apenas um comentário rápido a respeito do sombreado. Muitos caras me mostram desenhos a lápis com todas estas técnicas de sombra esfumaçada. Não faça isso! Não me entenda mal. Elas podem ser legais, mas não são práticas para quadrinhos. A não ser que o seu material seja reproduzido com esse efeito, você vai perder seu tempo ou dar margem a muitas interpretações por parte do arte-finalista (o sujeito que passa a tinta sobre o seu lápis).





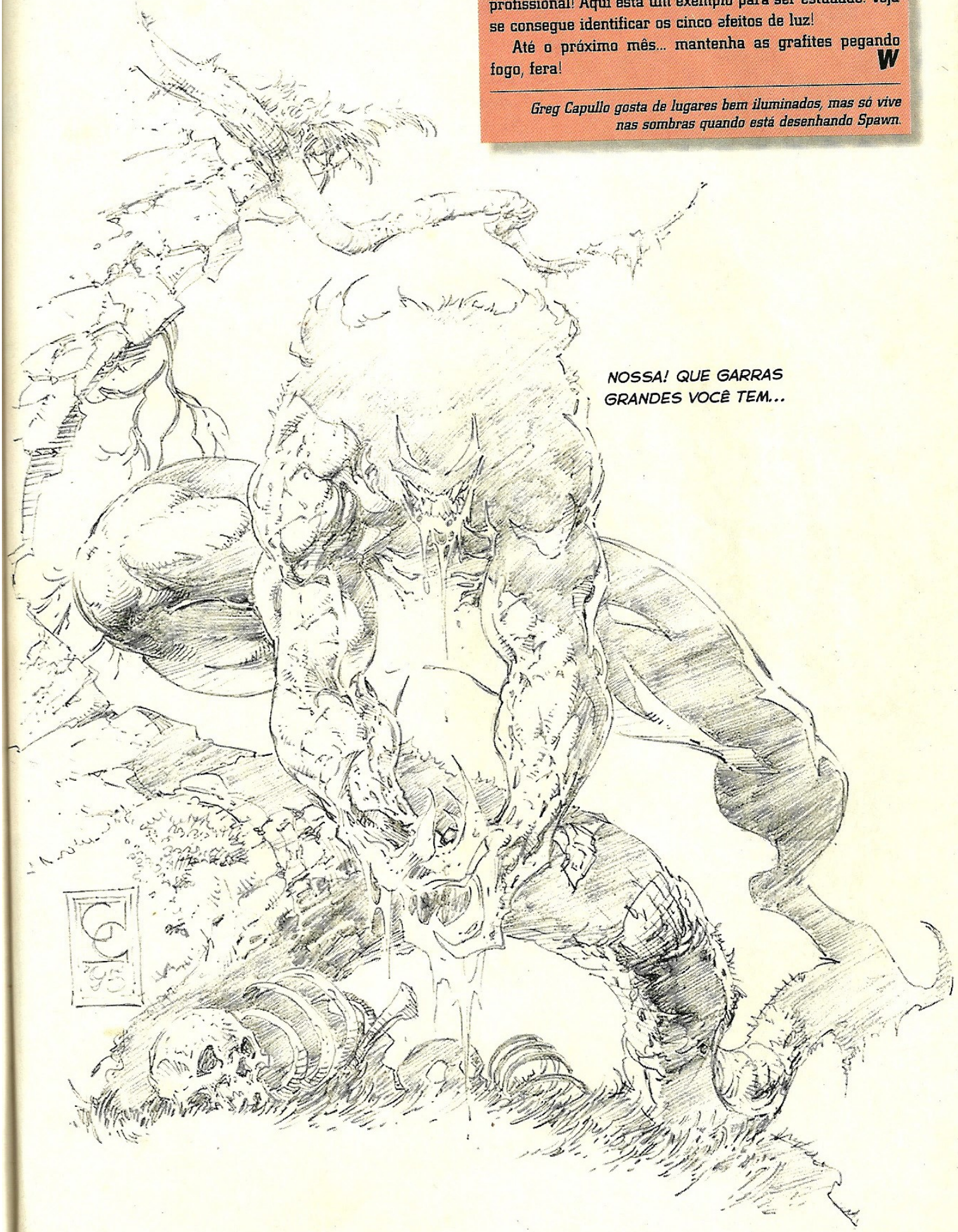
Você deve pensar de maneira mais gráfica, usando técnicas como o "hachurado" e outras. Pense da seguinte maneira: "Não faça a lápis o que não pode ser feito a tinta". Compare a finalização da bola abaixo, com a bola da primeira página. Sacou? Legal.



Uma vez que tenha dominado a arte de colocar sombras nas formas, você poderá usá-las de muitas maneiras diferentes. Todas elas darão aos seus quadrinhos um aspecto profissional! Aqui está um exemplo para ser estudado. Veja se consegue identificar os cinco efeitos de luz!

Até o próximo mês... mantenha as grafites pegando fogo, fera! **W**

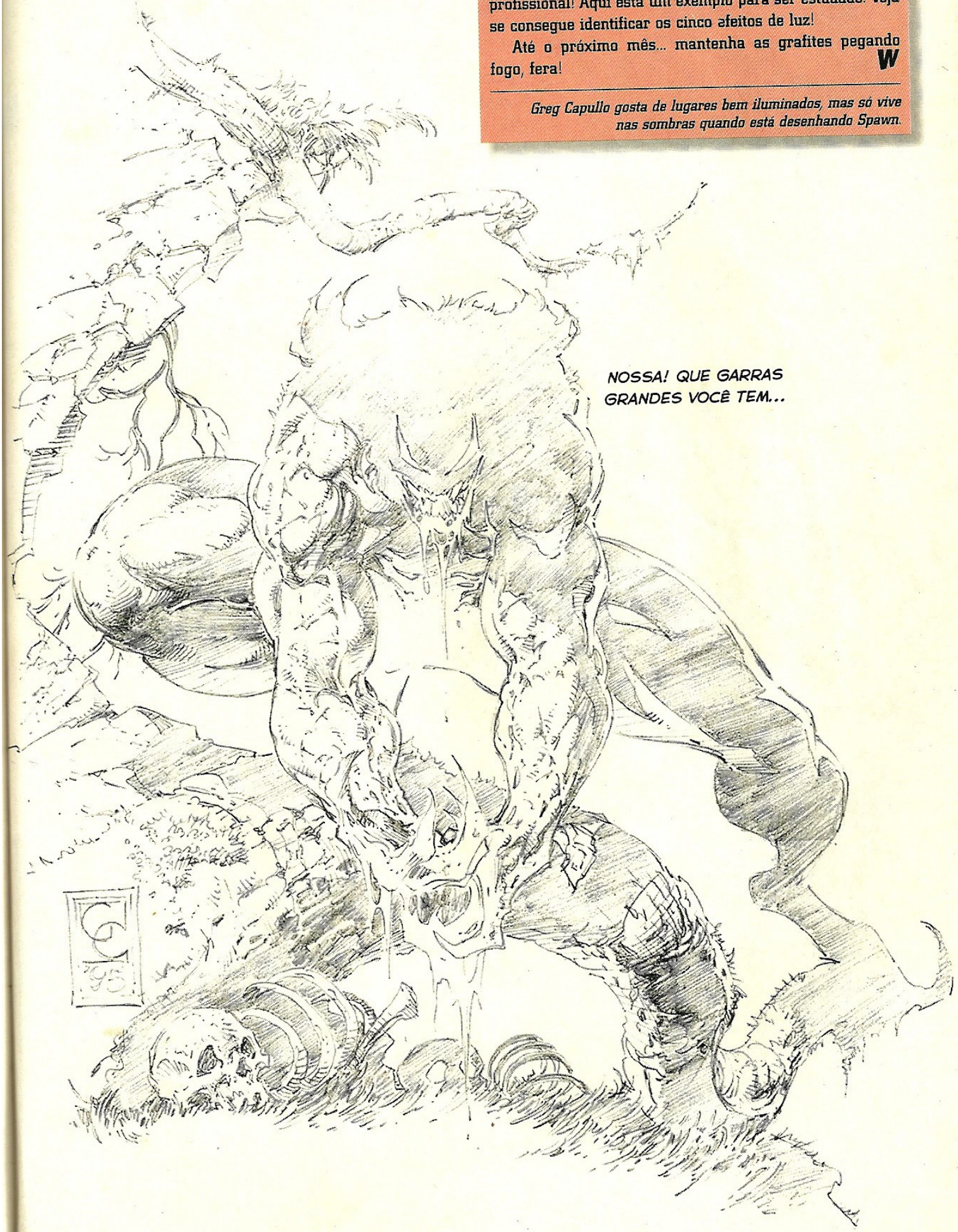
Greg Capullo gosta de lugares bem iluminados, mas só vive nas sombras quando está desenhando Spawn.



Uma vez que tenha dominado a arte de colocar sombras nas formas, você poderá usá-las de muitas maneiras diferentes. Todas elas darão aos seus quadrinhos um aspecto profissional! Aqui está um exemplo para ser estudado. Veja se consegue identificar os cinco efeitos de luz!

Até o próximo mês... mantenha as grafites pegando fogo, fera! **W**

Greg Capullo gosta de lugares bem iluminados, mas só vive nas sombras quando está desenhando Spawn.



IMPACTO

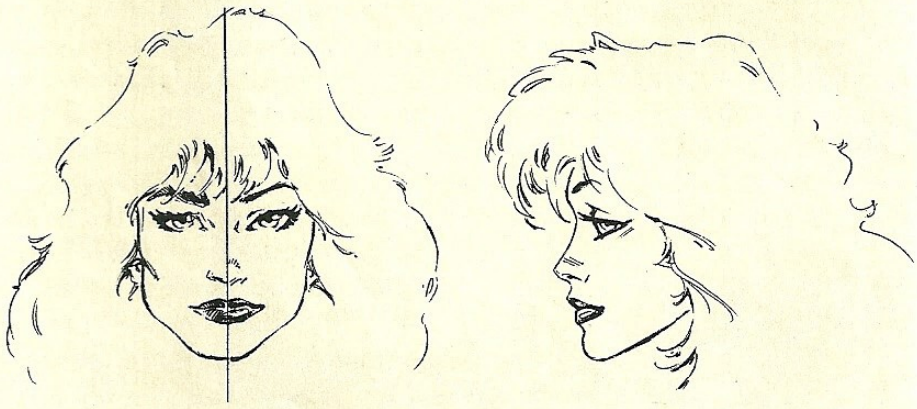
CURSO DE IMPACTO

Mulheres não são Drag Queens!

Bem-vindo de volta, fera. Antes que pergunte a seus pais o que significa o título deste mês, eu mesmo conto. *"Drag"* é um termo usado quando um homem se veste de mulher (acho que seus pais vão ficar bastante preocupados com o que estou ensinando!). Infelizmente, a maioria dos aspirantes a astros das HQs desenha suas mulheres feito homens vestidos de mulher!

Quando era moleque, eu adorava desenhar mulheres nuas. Me lembro de uma da qual tinha bastante orgulho. Ela tinha tudo: cabelos compridos, cílios longos e muita sombra nos olhos, batom escuro e enormes... bem... você sabe! Mostrei a um amigo do colégio, esperando ansiosamente que sua baba pingasse no chão! Ele disse: "Os ombros dela são mais largos que os meus!!!" Puxa vida! Não conseguia imaginar o que poderia haver de errado.

Você faz quadrinhos, certo? E desenha centenas de caras musculosos, pois é disso que gosta (no bom sentido, claro!). Seu desenho fica muito bom com os fortões e nada mais. Daí, quando vai fazer suas heroínas, tenta fazê-las funcionar numa figura essencialmente masculina, porque é isso que você sabe!



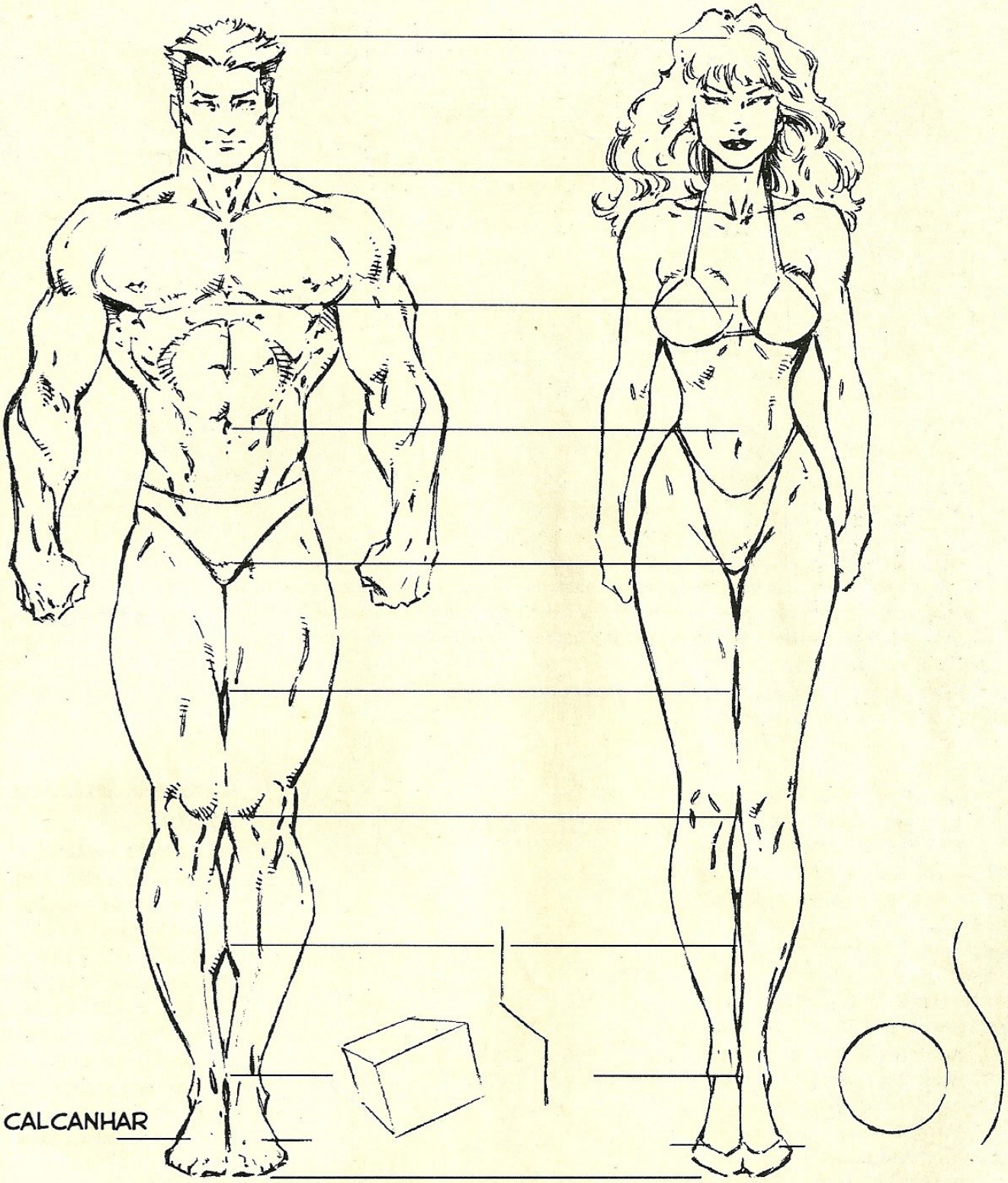
1. a beleza começa nos ossos

No que diz respeito ao desenho, a beleza começa nos ossos. É onde as mulheres começam a se diferenciar dos homens. O crânio feminino tem uma mandíbula muito menor do que o masculino. No desenho de uma cabeça feminina (acima à esquerda), eu a dividi pela metade pra mostrar o que estou falando.

Primeiro, cubra a metade direita da figura. Você pode pensar: "Não está mal". Agora, faça o mesmo com a metade esquerda e repare nas melhorias. O lado esquerdo está meio fora, pois contém uma mandíbula masculina. Repare no lado direito do rosto: a sobrancelha mais fina, o olho de forma amendoada ligeiramente puxado pra cima, o nariz mais baixo e empinado.

No perfil (acima à direita), você pode ver a estrutura do nariz desenhada com uma linha côncava. O olho e o canto da boca são voltados pra cima e, outra vez, a mandíbula é menos desenvolvida. Estas dicas devem ajudá-lo a desenhar um rosto mais bonito.

Matéria originalmente publicada na WIZARD americana



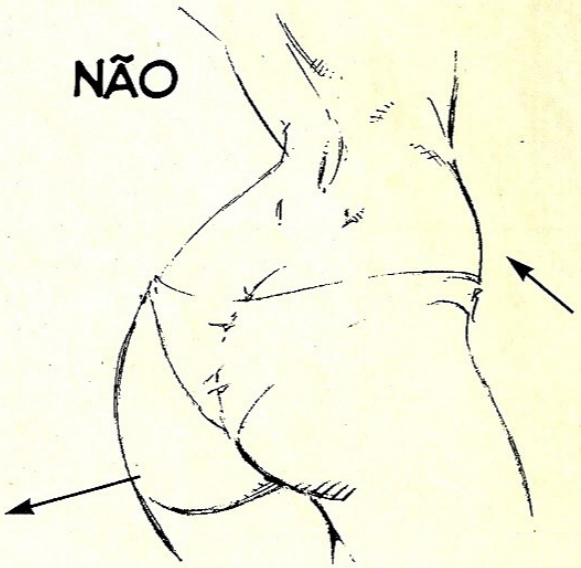
2. uma mulher não é um homem

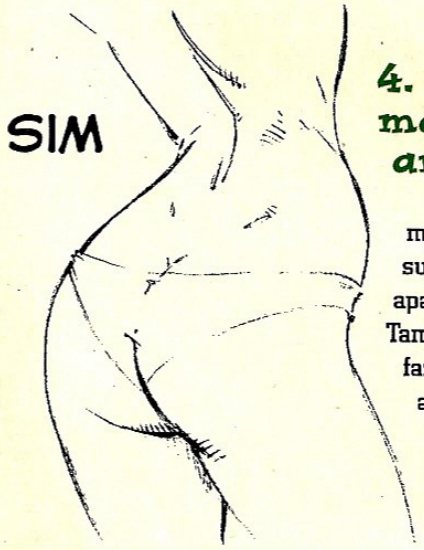
Sem entrar em detalhes técnicos, vamos relacionar estas diferenças de cima pra baixo: **1**) As mulheres aparentam ter pescoços mais longos e esguios. O comprimento do pescoço é uma ilusão criada por menores músculos trapezoidais. **2**) Os ossos da clavícula são evidentes na junta com os ombros. **3**) A largura de ombro a ombro da mulher deve ser de duas cabeças e meia. **4**) Os mamilos femininos ficam localizados abaixo dos do homem. **5**) A cintura é tão larga quanto a cabeça da mulher. **6**) O umbigo fica abaixo da linha da cintura. **7**) Existe um espaço entre suas pernas, na virilha. **8**) A virilha fica ligeiramente acima. Na verdade, na mulher, ela fica abaixo da do homem, mas, elevando sua posição, cria a aparência de pernas mais longas. **9**) A pélvis é mais larga. **10**) O salto alto é adicionado para dar mais comprimento à perna e altura.

Sacou? Você já pode desenhar gatinhas mais maravilhosas. Um conselho aos iniciantes sobre o uso da linha. Quando desenhar homens, é melhor usar uma estrutura blocada. Com as mulheres ocorre o oposto! Elas exigem linhas mais macias, formas mais arredondadas e curvas. Isso vai te ajudar a obter um visual mais leve, mais gracioso! Sobre a quantidade de linhas de detalhe utilizada, quanto menos melhor. Simplifique o desenho!

3. será que maior é melhor?

Agora vamos a alguns "faça" ou "não faça". Antes de qualquer coisa, não faça os seios muito largos. Seios tamanho gigante vão acabar com a simetria de sua figura e dar uma aparência desajeitada a ela. Desenhe-os de tamanho adequado e os posicione alto o suficiente pra dar a impressão de firmeza. Isso vai dar à gatinha um visual mais atlético.



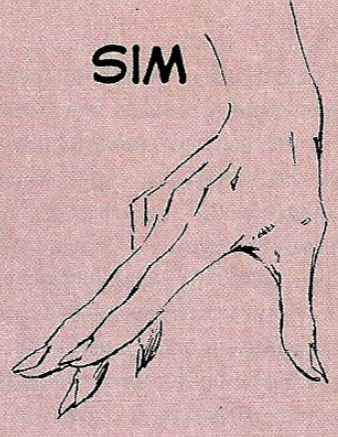


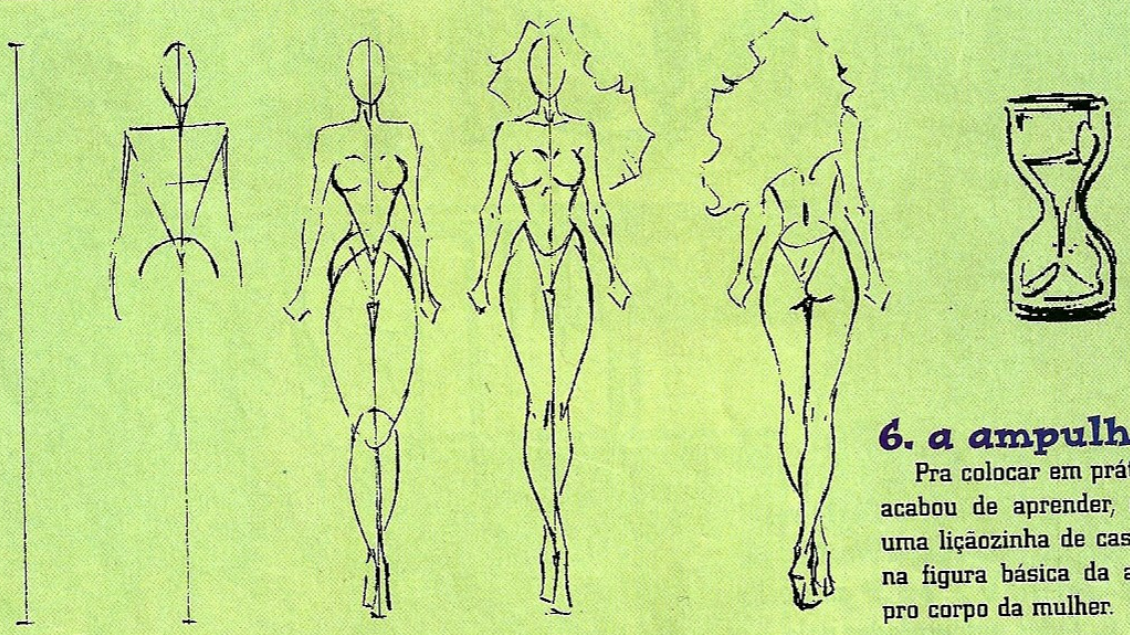
4. uma bunda mais arredondada

Não desenhe a bunda muito grande. Você quer que sua heroína tenha uma aparência ágil, certo? Certo! Também tenha cuidado pra não fazê-la caída. Desenhe uma arredondada, caprichando pra que as dobras sob as nádegas fiquem curvadas pra cima. Isto vai evitar o visual "bunda caída"!

5. dê a mão pra ela

Não desenhe a mão da mulher como a do homem. Evite ossos e juntas. Desenhe mãos esguias com menos linhas. A mão feminina é menor, mais esguia e muito menos musculosa que a do homem.





6. a ampulheta

Pra colocar em prática o que acabou de aprender, aqui está uma liçãozinha de casa. Repare na figura básica da ampulheta pro corpo da mulher.

7. apelo sexual

Agora, vou ensinar a dar graça e aquele lado sexy às suas garotas. É a fórmula mais fácil do mundo. Pronto?

A regra número 1 é arquear as costas! Mesmo nos momentos que não pareça fazer sentido, como no exemplo da figura desenhada se inclinando pra frente. Os homens podem ficar legais fazendo isso, mas as mulheres não ficam muito bem. Um grande arco dará graça aos outros, usados em outras áreas.

A regra número 2 é a dos ângulos opostos dos ombros e dos quadris. Em outras palavras, se o ombro esquerdo dela está pra baixo, desenhe seu quadril esquerdo pra cima e vice-versa.

A regra número 3 é para manter os dedos do pé juntos como uma ponta, se não a colocar usando salto alto. Também faça os pés pequenos. Ninguém quer ver uma gata com pés de pato.

Pronto! Isso deve ser suficiente pra você começar a desenhar as gatinhas mais gostosas do pedaço! Por falar nisso, minha mãe agora me diz que minhas mulheres são muito bonitas. Até o mês que vem... Como sempre, mantenha as grafites pegando fogo! **W**

Greg Capullo pode ser visto freqüentemente usando babador enquanto desenha as mulheres mais deliciosas dos quadrinhos.

IMPACTO

CURSO DE

perspectiva é moleza!

(ou será, depois de ler esta matéria!)

E aí, xará? Tudo certo? Quer saber o que me assusta? O número de babacas que se dizem "profissionais" e não sabem os princípios básicos da perspectiva. Não tem desculpa pra isso! Só por esta razão, a "lição" deste mês não é pra eles. Não discutiremos perspectiva de um, dois ou, até mesmo, três pontos ou pontos de fuga e linhas convergentes. Vamos falar sério. Se nunca ouviu falar de perspectiva, dê uma olhada no livro *How to Draw Comics the Marvel Way*, de Stan Lee e John Buscema, ou *Perspective*, de J.M. Parramon. Eles contêm tudo que é preciso saber sobre perspectiva e podem ser encontrados em qualquer livraria que trabalhe com importação. O capítulo deste mês é dedicado a você, que é um verdadeiro fera. O futuro deus dos quadrinhos que, um dia, vai chutar os traseiros dos babacas que estão por aí agora.

OK. Você já tem o básico estabelecido, mas ainda existe alguma confusão na sua cabecinha. Não se preocupe! Titio Greggy vai acender a luz. Prometo.

LINHA DO HORIZONTE =

NÍVEL DOS OLHOS

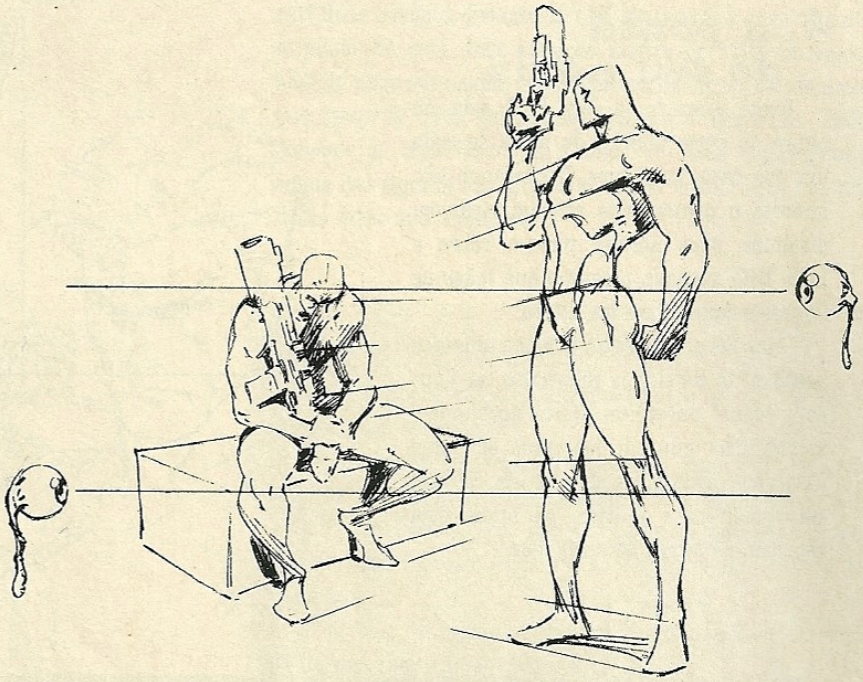
1. no horizonte

Não deixe que todos os pontos de fuga e linhas convergentes intimidem você. A coisa mais importante que precisa saber é onde está a linha do horizonte, que indica o nível dos seus olhos. Na verdade, daqui pra frente, vamos nos referir a ela como sua **LNO** (Linha ao Nível dos Olhos).

"Mas, Greggy", diz você, "o que quer dizer com isso?" Vamos imaginar que você está agachado de modo que seu globo ocular ficou na mesma altura dos meus joelhos. Este é o nível dos olhos. Desenhe uma linha através do quadro que cruza os meus joelhos. Agora, uma vez que não vai mexer seus olhos e não posso mudar minha altura com um passe de mágica, não importa onde eu esteja dentro do quadro, pois meus joelhos sempre estarão na mesma altura da LNO! Sacou?

2. ¡no es bueno! (não está bom!)

Os problemas aparecem quando você tenta incluir dois (ou mais) diferentes níveis dos olhos dentro do mesmo quadrinho. Seu desenho vai ficar todo vesgo! Eles não podem estar em dois lugares ao mesmo tempo (com exceção dos de Peter Falk), a menos que você planeje arrancar um deles da sua cabeça com um garfo e colocá-lo em algum outro lugar! Portanto, não podem existir duas LNOs diferentes num mesmo quadrinho. Esta ilustração é um exemplo de perspectiva incorreta; individualmente, cada figura pode estar sob a perspectiva certa, mas estarão fora de perspectiva uma em relação à outra. Pra evitar problemas como corpos "flutuando" ou "na ponta dos pés", ou corpos que parecem ser desproporcionalmente grandes ou pequenos, deixe o garfo na mesa e ambos os olhos na sua cabeça, num único lugar dentro do quadrinho!

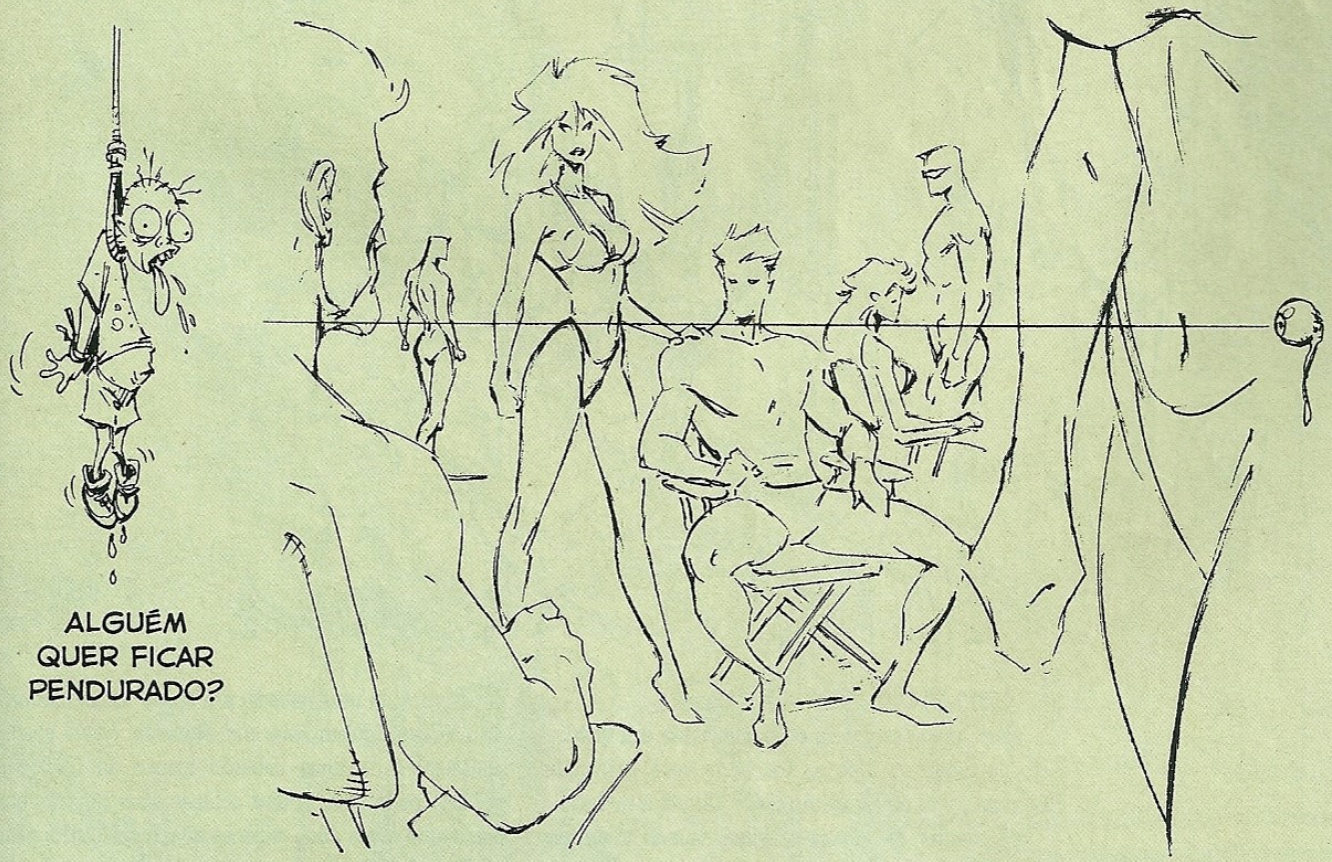


3. ¡es muy bueno! (está muito bom!)

Perspectiva "pendurada" é um truquezinho que Titio Greggy vai mostrar e te ajudar a entender essa papagaiada toda.

Qualquer corpo ou objeto no seu quadro que esteja na mesma altura que o seu nível dos olhos vai permanecer assim pelo resto da figura. No exemplo abaixo, o seu nível dos olhos está na mesma altura que os queixos daqueles que estão sentados. Repare que eles estão pousados sobre a LNO. Agora, obviamente, uma pessoa em pé não estaria com o queixo pousado sobre a LNO, como mostrado no quadrinho. Em vez disso, a parte de seu corpo que estiver na mesma altura que o nível dos seus olhos estaria naquela linha. Neste caso, sua cintura.

Se os corpos em pé, assim como os sentados, são do mesmo tamanho, não importa onde você os coloque dentro do quadrinho, seus queixos e cinturas estarão naquela linha. Pode sentir seu poder crescendo? Eu sabia que sim. Apenas mais alguns exemplos e você estará pronto!



4. a ponta do seu nariz

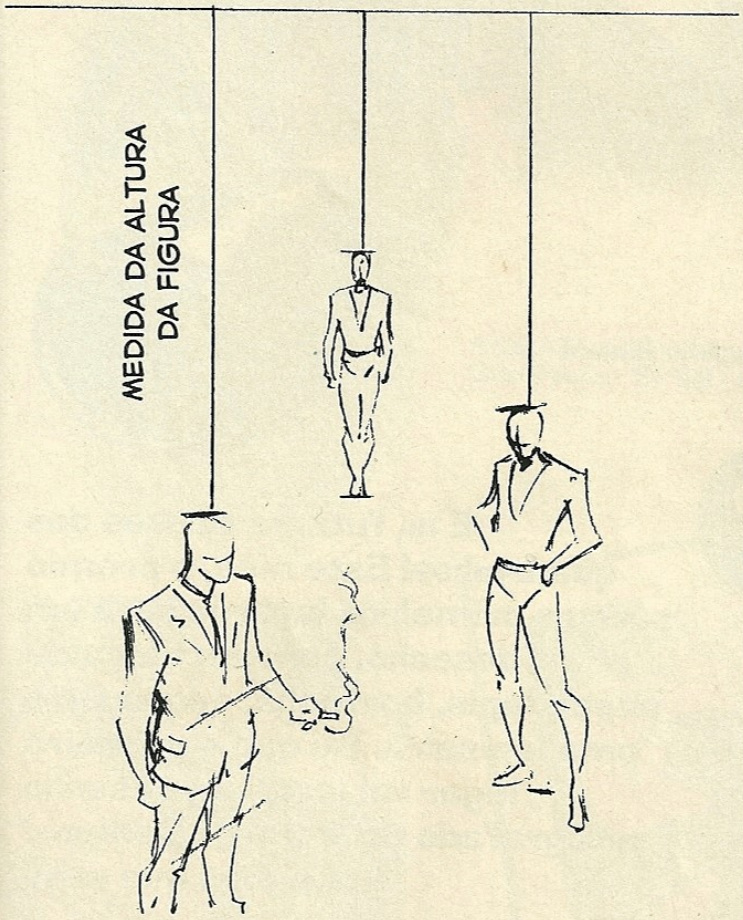
Neste exemplo, a sua LNO está na altura da parte inferior do nariz de cada um dos caras na figura. Repare que não importa o quanto elas estejam perto ou distantes, seus narizes pairam sobre a LNO. Este exemplo presume que todas as figuras sejam da mesma altura.

"Mas Greggy... e se eu também quisesse pessoas de tamanhos diferentes na figura?", você pergunta. Sem problemas! Vamos dizer que um dos caras tem uma namorada mais baixa do que ele. Se eles estivessem cara a cara, os olhos dela estariam na altura do nariz dele.

5. imagine isso...

"Mas... mas Greggy, se eu quiser fazer um quadro visto de cima, ou algo assim, onde você não pode desenhar parte da figura na LNO?" Ainda é moleza!

Pra manter as coisas simples, vamos imaginar novamente que todos os corpos são da mesma altura. Neste quadro visto de cima, usei unidades de cabeça (o tamanho de uma cabeça) pra medir a que distância da LNO as figuras estariam situadas. Neste caso, a distância é de duas cabeças abaixo da LNO. Não importa onde você queira colocar suas figuras, simplesmente meça duas cabeças abaixo da LNO e pronto! Todas as figuras estão relacionadas entre si na perspectiva correta!



Veja como a mulher no fundo do quadro da página 59 está duas cabeças distante da LNO, enquanto o cara no canto esquerdo está duas cabeças abaixo da LNO. Qualquer medida pode ser usada, como a altura do corpo, ou até mais que isso. Dê uma olhada no quadro à esquerda. Tudo depende de você. Quer que a sua LNO esteja ligeiramente acima das figuras ou 50 metros acima delas? Você manda! Basta dizer que é moleza!

6. um teste

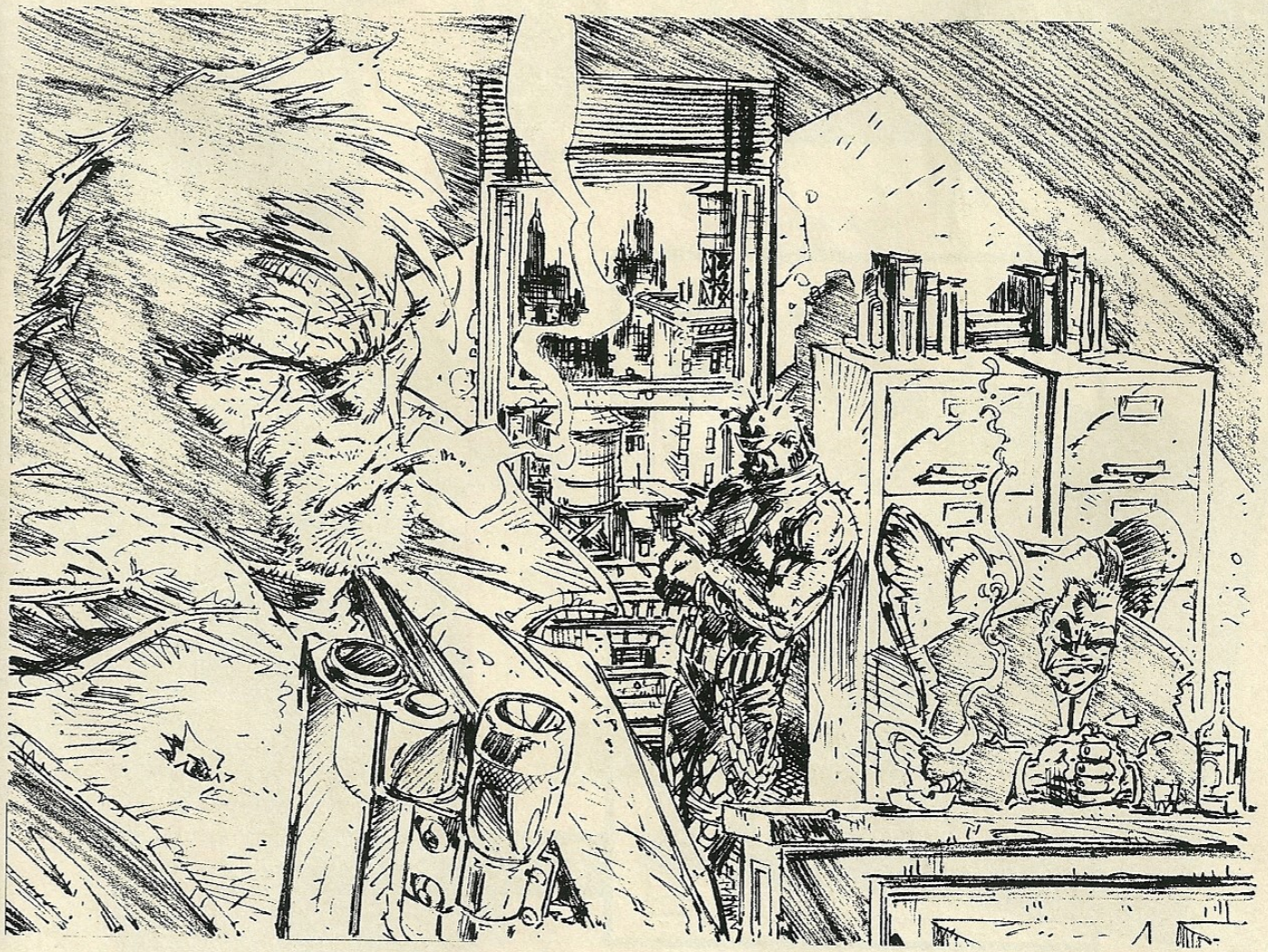
Ok, ok! Agora vamos fazer um pequeno teste pra ver o quanto você aprendeu.

O quadrinho abaixo possui grandes problemas (que eu criei de propósito, é claro). Vou dar uma pista de onde está a LNO. Depois disso, fica por sua conta encontrar os erros. As respostas? Qualé, xará? Só no mês que vem! Agora, lá vai a pista.

O homem no primeiro plano está em pé e é exatamente da mesma altura que o homem no fundo.

Até o próximo mês... E não se esqueça de manter os grafites pegando fogo, fera! **W**

Gregg Capullo poderá ser visto brevemente fazendo sua arte na revista Spawn.



IMPACTO

CURSO DE

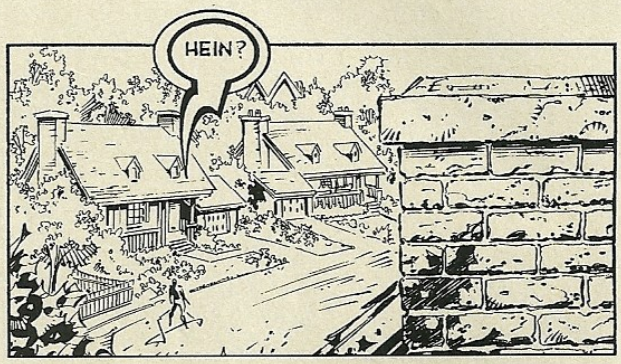
VIVA A LOCALIZAÇÃO!

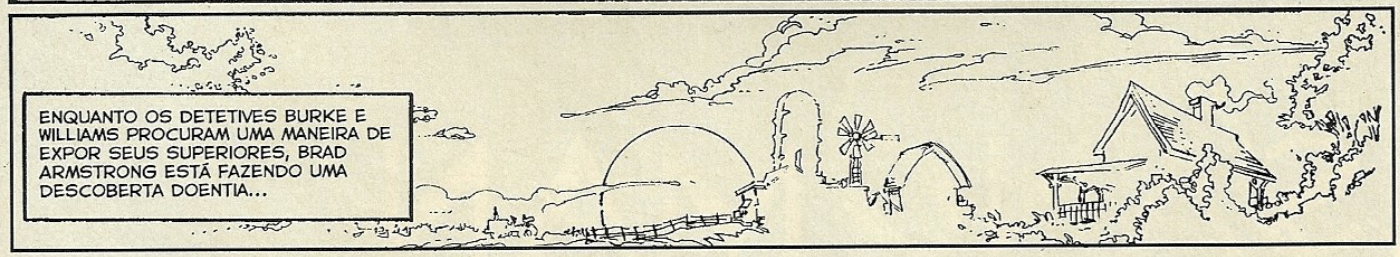
E aí, moçada? Espero que todos tenham praticado como bons meninos e meninas. Mais tarde estaremos dando notas para o nosso teste de perspectiva do último mês. Mal posso esperar pra ver quem serão nossos futuros deuses dos quadrinhos! Mas antes disso vamos falar de outro elemento muito importante nas HQs... a tomada de localização.

Vocês deve estar se perguntando, "Que porra de tomada de localização é essa, Tio Greggy?". Basicamente é um quadro inicial usado pra passar informações importantes aos leitores. Ele estabelece o cenário ou a situação que o artista está desenhando. Pra mim existem três categorias de tomadas de situação. A tomada de localização externa genérica, a de localização externa específica e a de localização interna, que é específica por natureza.

1. tomada externa genérica

Uma história pode se passar em qualquer lugar, outros países, espaço sideral, grandes cidades, subúrbios etc. Você pode usar uma "tomada externa genérica" pra mostrar esses detalhes. Uma tomada das Grandes Pirâmides, por exemplo, mostraria ao leitor que sua história se passa no Egito. Assim como a Estátua da Liberdade dirá que você está em Nova York. Desenhe algo que tenha um relacionamento próximo com a localização de sua história. É como um jogo de associação de palavras. Cidade: arranha-céus. Subúrbios: casas de família. Campo: fazendas. Sacou?



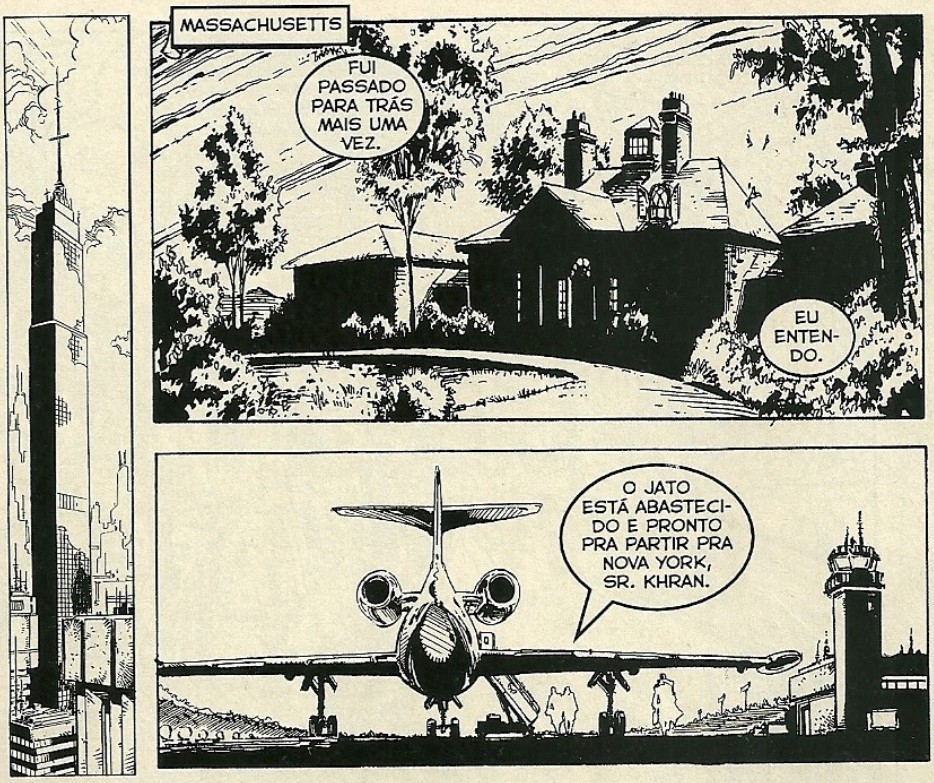


Matéria originalmente publicada na WIZARD americana

2. tomada externa específica

Este tipo de tomada é utilizado pra mostrar ao leitor exatamente onde os eventos se passam. Se a personagem está num avião, mostre o avião ao leitor. Talvez seja o caso de mostrar um edifício em particular, ou um celeiro ou um hospital. Forneça ao leitor primeiro uma tomada do mundo exterior. Este é um importante elemento na arte de contar uma história, especialmente se a ação estiver mudando de local. Uma nova tomada de localização é necessária pra dizer ao leitor, "Ei! Agora estamos aqui!".

As tomadas exteriores também permitem ao leitor dar uma respirada de vez em quando, levando-o para o mundo exterior.



3. tomadas internas

Eu me divirto muito com esta. Sabe aquele jogo de marcar as coisas que não pertencem à figura? Aqui é o oposto. Você deve usar todos os objetos e artifícios possíveis pra convencer o leitor do realismo de seu cenário. Se seu personagem está num escritório, mostre as coisas que normalmente estão lá, como arquivos, computadores, mesas e coisas do gênero. E um quarto de hospital? Você pode mostrar monitores, camas de hospitais, cadeiras de visitas etc...

Você também diz quem são seus personagens pelo tipo de objeto que os cerca. Cada imagem deve contar uma história. Repare no mural com todos os recortes de jornal sobre o Spawn, no exemplo à esquerda, este é um elemento-chave pra história.

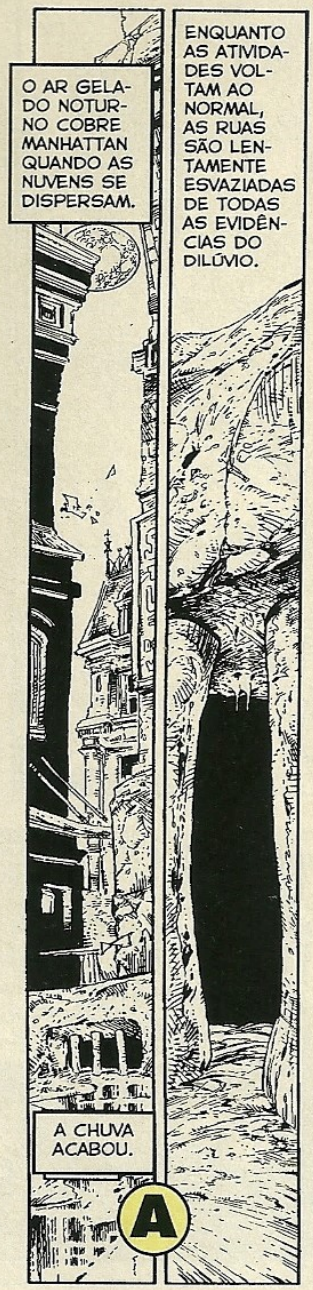
4. pratos sujos são a chave

Em outro exemplo, podemos ver uma cena com a família na cozinha (acima), onde tudo está bagunçado. Pratos sujos na pia, armário imundos etc. Agora repare em alguns detalhes que coloquei na imagem, como a garrafa de bebida no balcão, atrás do pai violento. Além disso, sua arma largada na cadeira da cozinha, ao alcance das crianças. Tanto a arma quanto o álcool eram partes integrantes da história. Algumas vezes esses elementos também devem ser incluídos nas tomadas externas.

5. bueiros fedem mas são divertidos

Veja a cena no exemplo A, que mostra uma boca-de-lobo. Era importante incluí-la no primeiro quadro, pra que o seguinte fosse compreendido. Ou a janela do locatário no exemplo B, com a silhueta segurando um telefone. Isso foi usado como uma introdução pra página seguinte, onde mostramos a tomada de localização interna.

Não fique entre os babacas que tentam escapar sem usar de maneira sólida as tomadas de localização. "Caras sem embasamento" é como chamo esses sujeitos. De qualquer modo, espero ter dado a você inspiração suficiente pra fazer suas histórias melhor que a dos outros caras. Todas essas coisas que você está aprendendo no "Curso de Impacto" são importantes. Lembre-se de que nos quadrinhos existem outras coisas além de homens musculosos usando roupa justa e socando a fuça uns dos outros! Agora vamos à pontuação!



6. você passou ou bombou?

Se você seguiu as pistas do mês passado, encontrou a LNO (Linha ao Nível dos Olhos), bem abaixo do nariz da figura em pé e isso o levaria a descobrir muitos erros de perspectiva no desenho. Se disse que os prédios estavam errados, dê a si mesmo 1 ponto. Se disse que os livros e os arquivos estavam fora de perspectiva, mais 1 ponto. Se disse que era a mesa, perdeu um. Se optou pelo homem sentado, tire mais um. Se você disse que eram o cinzeiro e o copo quebrado, ganhou 3 pontos. Se notou que os arquivos estavam extremamente fora de proporção (e não apenas fora de perspectiva), acabou de receber mais 5 pontos de bônus. Some sua pontuação e veja como se saiu.

Pontuação/Ranking

0- Bomba total
1-2 Talento promissor
3-5 Fera
6-9 Sai da frente, McFarlane!
10 Futuro Deus dos quadrinhos

Espero que você tenha ido bem. Mas se (apenas "se") zerou, não perca as esperanças. Infelizmente, já vi material assim impresso. Não que isso seja algo pra se orgulhar. Falando nisso, se conseguiu os pontos de bonificação, pode se considerar na frente dos outros quando eu estiver falando de proporções e escala! Até lá, e mantenha os grafites afiados, fera!

W

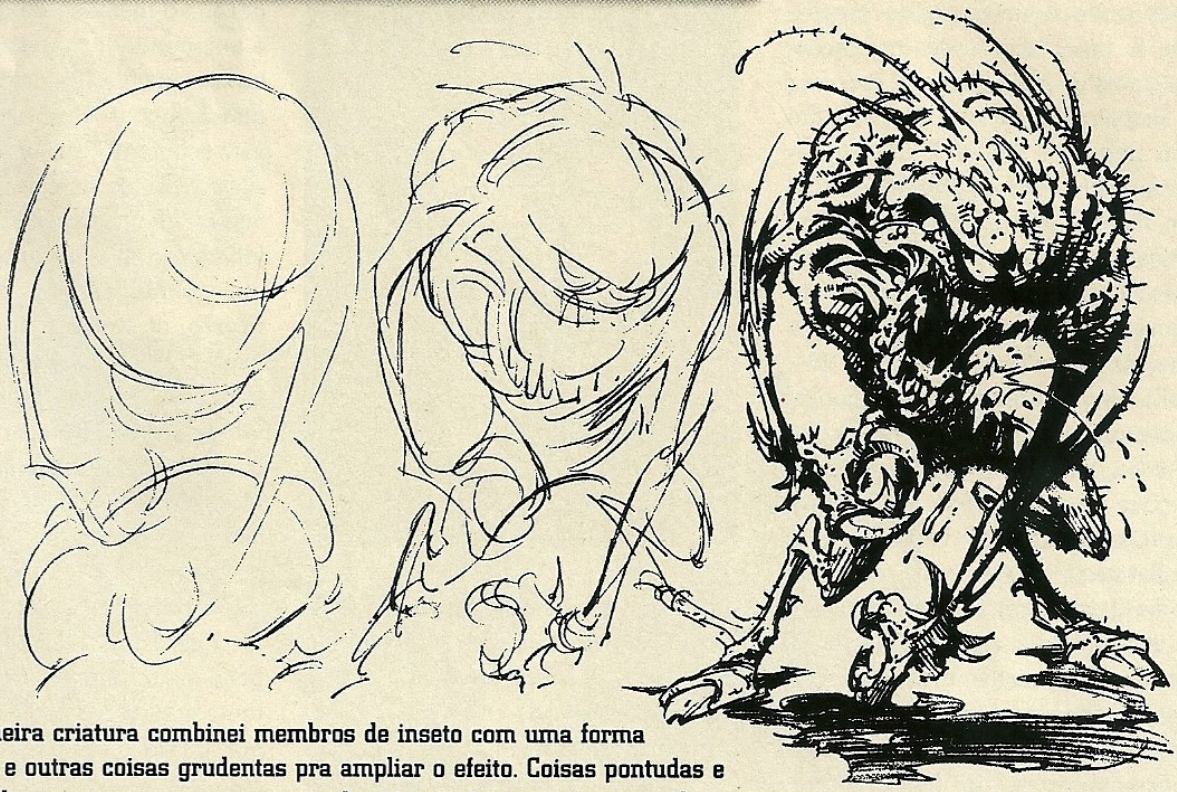
Gregg Capullo pode ser visto dando sua contribuição artística pra revista Spawn.

IMPACTO

CURSO DE

DESENHANDO O MONSTRO INTERIOR

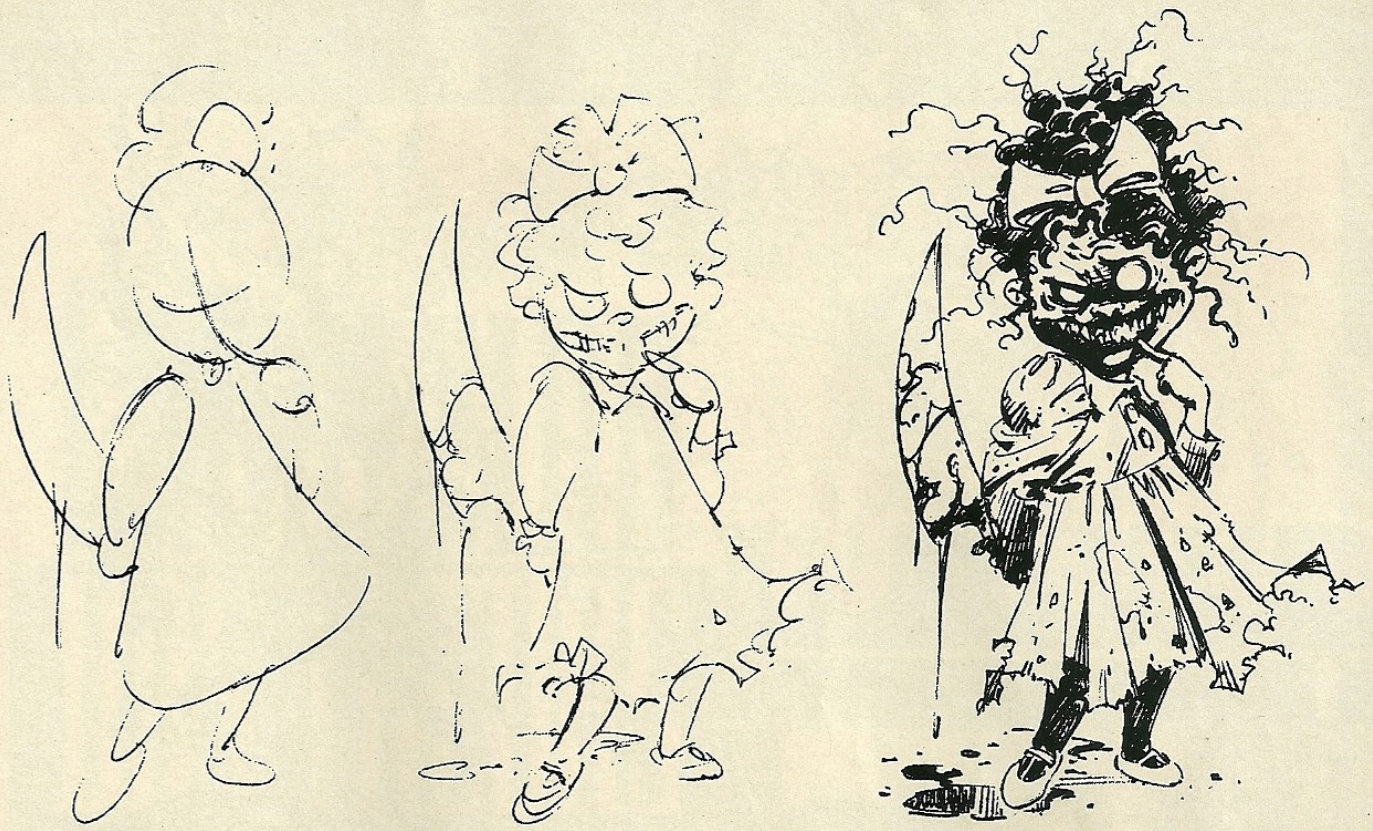
E aí, moçada? Beleza? A travessura da lição deste número mostrará como criar suas próprias imagens assustadoras que todo mundo adora. Juntos, iremos abraçar nossos medos, nos deliciar com o fedor dos pútridos demônios que nascem dentro de nós! Vamos desenhar coisas que têm um visual legal, mas são de virar o estômago!!! Esta não será uma lição de desenho, mas um guia pra ajudá-lo nas suas criações.
Antes de qualquer coisa, pense em algo que deixe a gente arrepiado. Coisas que dão medo. É isso que vamos misturar em nosso caldeirão e remexer pra criar nossos monstros. Todos os monstros clássicos foram criados assim.



1. Eca!

Na minha primeira criatura combinei membros de inseto com uma forma quase humana e outras coisas grudentas pra ampliar o efeito. Coisas pontudas e afiadas que podem rasgar sua carne surgem da criatura, juntamente com pêlos esparsos (como aqueles encontrados nas moscas e aranhas). Fileiras de dentes estilo "tubarão" adornam a boca cheia de saliva pronta pra abocanhar um membro. Grandes garras, ganchos diversos e espetos representam o perigo de rasgar e arrancar sua carne. Pernas curvas como as de um animal foram dadas ao monstrão pra proporcionar uma noção de velocidade. E verrugas foram adicionadas pra criar a textura grotesca da pele de uma besta, talvez cheias de pus grosso e grudento. LEGAL!!!

Se quiser, tente desenhar os próximos exemplos. Eu mostro a construção básica usada em cada um. Mas não deixe de desenhar muitos dos seus próprios monstros. Aí é que está a grande diversão!



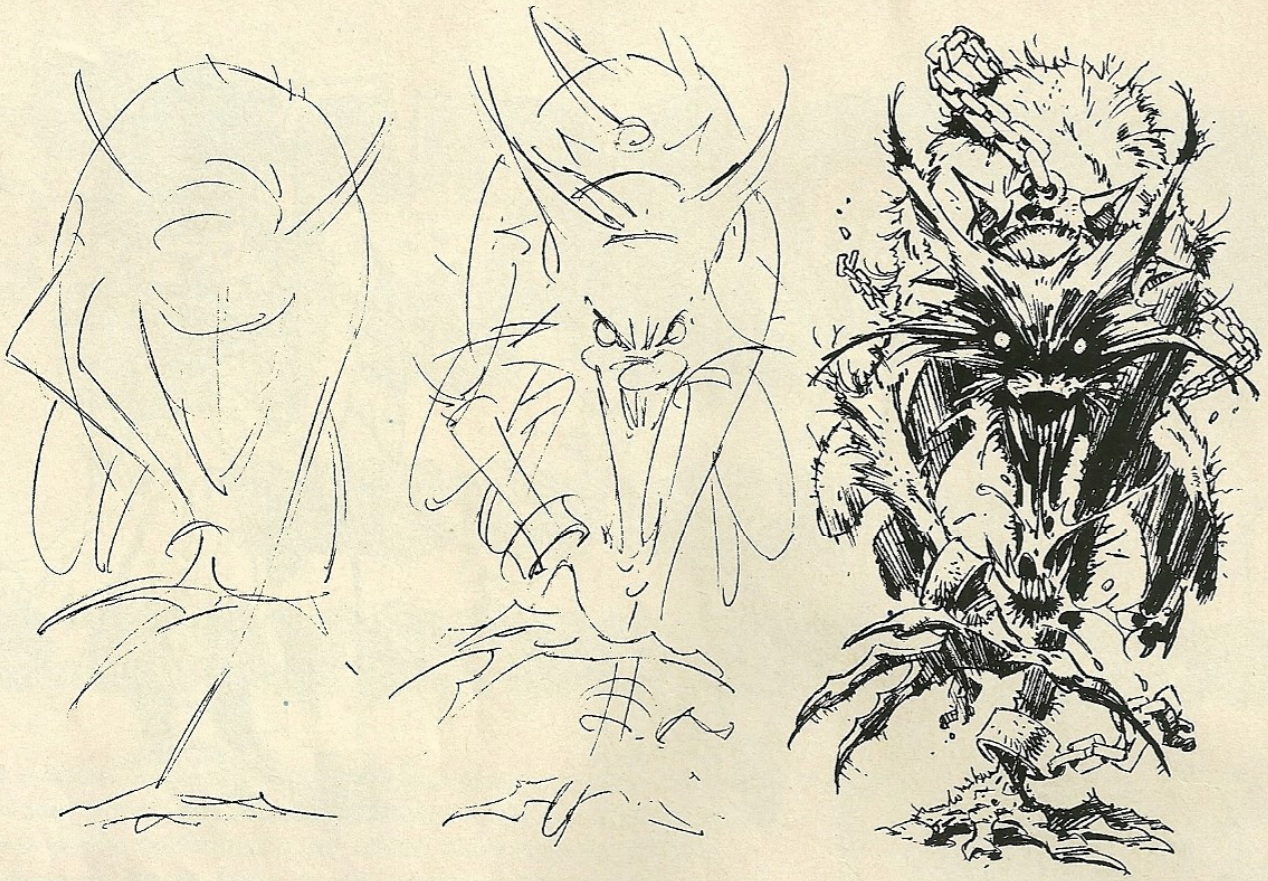
2. Aaaaahhhh!

Em minha próxima criação, juntei um símbolo de adorável inocência (uma garotinha) e a corrompi com o mal e outros símbolos de perigo. Olhos brilhantes, cabelo desgrenhado e uma fileira de dentes perigosos ilustram o mal que possuiu o corpo da menina. A faca grande com sangue pingando, escondida nas suas costas, sugere o ato horrível que ela tenta esconder da gente, e sua expressão parece dizer: "Eu fiz isso?!". O vestido rasgado e sujo de sangue é uma boa adição à cena.

3. Ugh!

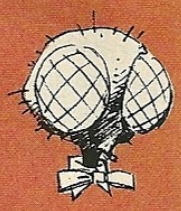
A seguir, temos os mortos-vivos! Terror sem zumbis? De jeito nenhum! Um cadáver é uma coisa terrível de se ver. Ainda mais se for capaz de se locomover! Tudo que você aprendeu no "Curso de Impacto", na WIZARD nº 3, intitulado "O Lado Negro", será de grande valia pra desenhar algo do gênero.

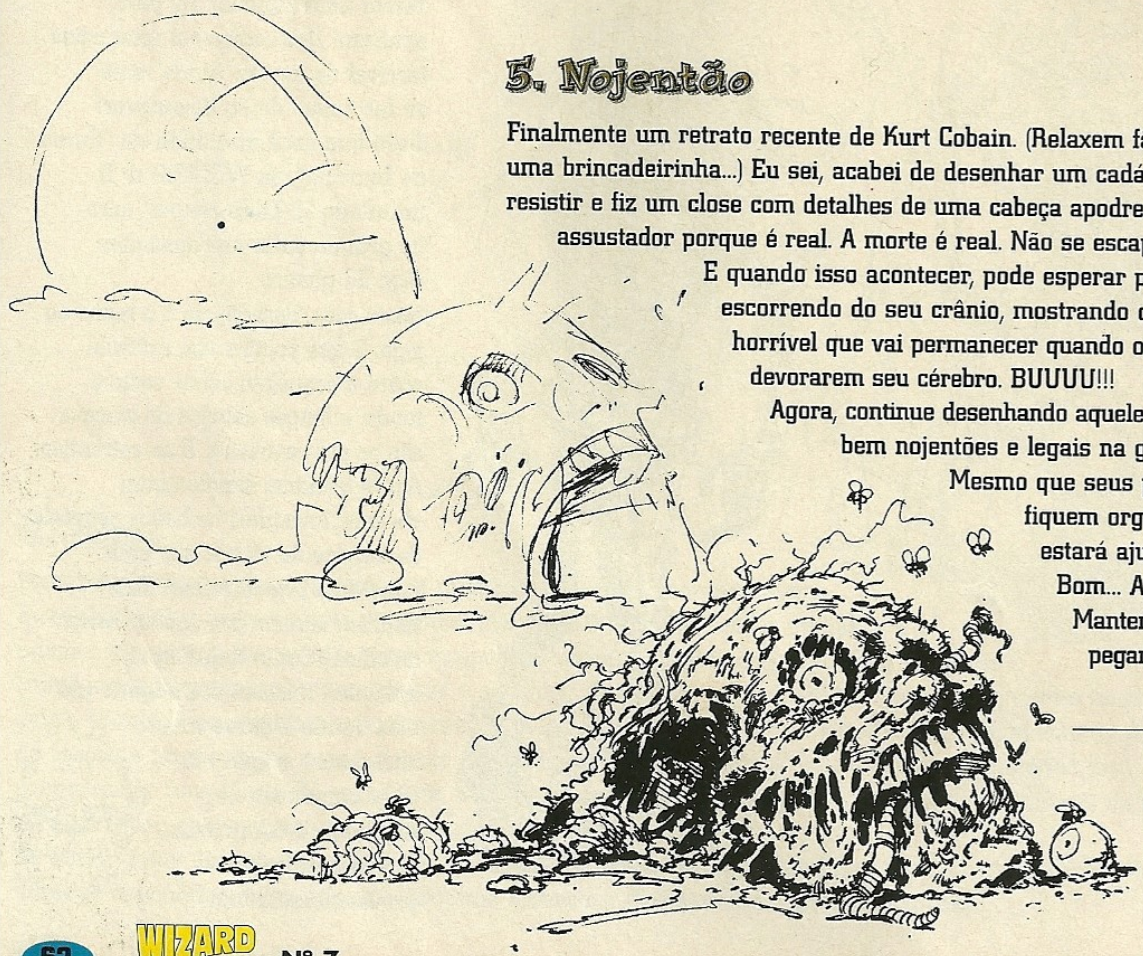
Neste caso, decadência é o nome do jogo. Carne apodrecida, esticada sobre o esqueleto, olhar vazio e fundo, e longos cabelos de piaçava são os pré-requisitos. E as entranhas! Agora estamos dando algum charme. Intestinos inchados saltando da barriga do bichão são uma maravilha pra desenhar. (Eles também servem pra ocultar certos detalhes!) Como toque final, adicionei moscas pra sugerir um odor fétido e desamarrei suas botas, sugerindo uma impressão de movimento desajeitado que esta coisa provavelmente tem.



4. Arrghh!

Agora temos uma espécie de cachorro selvagem. Fiz questão de deixar sua cara muito escura ao redor dos olhos vítreos pra criar uma espécie de brilho. A seguir dei a ela orelhas longas como chifres de demônio. Pra quê?! Ora, existe algo mais legal que isso quando se quer sugerir o mal? As mandíbulas gigantescamente abertas exibem os dentes pontudos na boca encharcada de saliva, enquanto ela corre pra dar uma mordida em sua vítima. Ao contrário de um cachorro, possui mãos como as humanas capazes de segurar você na tentativa de rasgar sua veia jugular. Coloquei a coleira e as algemas pra mostrar que esta coisa é perigosa e que, além disso, escapou.





5. Nojentão

Finalmente um retrato recente de Kurt Cobain. (Relaxem fãs do Nirvana. Foi só uma brincadeirinha...) Eu sei, acabei de desenhar um cadáver, mas não pude resistir e fiz um close com detalhes de uma cabeça apodrecida. Pra mim, este é assustador porque é real. A morte é real. Não se escapa dela. Ela vai te pegar. E quando isso acontecer, pode esperar pela carne apodrecida escorrendo do seu crânio, mostrando o sorriso horrível que vai permanecer quando os vermes devorarem seu cérebro. BUUUU!!!

Agora, continue desenhando aqueles monstrões bem nojentões e legais na geladeira! Mesmo que seus pais não fiquem orgulhosos, você estará ajudando na dieta deles! Bom... Até o próximo mês. Mantenham as grafites pegando fogo, feras!

W

Nas noites de lua cheia, Greg Capullo se tranca no seu estúdio e só sai de lá durante o dia. Dá pra ouvir gritos horrendos...

CURSO DE IMPACTO

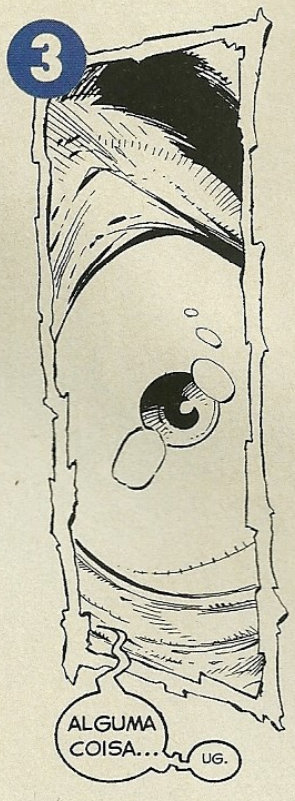
DÊ IMPACTO ÀS SUAS PÁGINAS

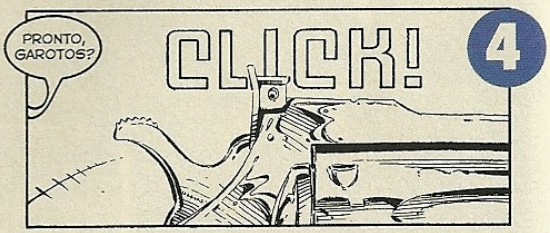
Suas páginas são paradas? Você está cansado de ter poeira de borracha chutada na sua cara? Não se preocupe! Hoje, vamos encher a sua bola!

No início, quando você desenha uma história em quadrinhos, muitas vezes é difícil deixar suas páginas interessantes. Claro, é mais fácil quando existem caras arrebentando uns aos outros página após página, mas quando surge uma página mais calma é quando o terror invade! "Como vou fazer isso ficar legal?", você pergunta com voz trêmula. Não tema, futuro deus dos quadrinhos! Tio Greggy vai mostrar o caminho!

impacto valioso

Um dos principais problemas é que existe muita "mesmice" nas páginas de amadores. Então, o que farei é dar algumas receitas pra criar variedade. Antes de mais nada, vamos falar do close-up. Embora não dê pra usar isso o tempo todo, é uma boa incluir um close em cada página. É uma das coisas mais simples pra dar um dinamismo instantâneo às suas páginas. Por exemplo, um close logo depois de uma vista distante vai chocar o leitor ao trazê-lo repentinamente pra perto. Você pode usar o close-up nos graus mais variados, como um close apenas do ombro e da cabeça, como mostrado nos exemplos **1** e **2**, ou um tão próximo que você precisa de um quadrinho antes ou depois pra explicar exatamente o que você está querendo mostrar, como no exemplo **3**. Close-ups podem ser usados com pessoas ou coisas. Tudo depende de você estar querendo passar uma emoção em especial ou fazer o leitor prestar atenção numa ação específica ou objeto, como mostrado nos exemplos **4** e **5**. Uma coisa é certa... Você já começou a criar uma página mais vibrante!





maior que a vida

Uma outra técnica comum é "filmar" através de um grande objeto no primeiro plano. Ao fazer isso, você cria imediatamente o interesse com o uso de uma gama dinâmica. (Basicamente, o objeto no primeiro plano, apesar de ser na verdade menor, aparenta ser maior do que o objeto no fundo.) Seu ponto focal (aquilo que você quer que o leitor preste atenção) pode estar tanto no primeiro plano como no de fundo. É você quem escolhe como deseja mostrar a cena ou o que funciona melhor pra sua história. Aah! Acho que já posso sentir seus músculos crescendo!

o enquadramento

Vamos em frente! A seguir, temos o que é chamado de enquadramento. É aqui que o primeiro plano afunila seu olhar diretamente ao seu ponto focal por meio das coisas que o cercam. Seu enquadramento de primeiro plano pode não ter pouca importância ou ser um ponto focal secundário. Você pode usar o enquadramento pra criar sensações como a de estar preso, de ter claustrofobia etc. Tenho certeza de que poderia invocar outras sensações melhores, dependendo do que fizer com o seu enquadramento.

Quem apagou as luzes?

Um parente próximo do objeto grande no primeiro plano é o objeto escuro no mesmo plano. Ao usar esta técnica, você tem dois tipos de contraste acontecendo simultaneamente. Muito poderoso! Mais uma vez, você pode adicionar um impacto emocional ao quadro, dependendo do que usar como objeto do primeiro plano. Ou pode simplesmente usar o objeto pra criar uma diversidade visual. O objeto ou objetos podem estar parcialmente iluminados ou totalmente em silhueta. Você é quem sabe, mas, de qualquer maneira, muito impactante!

"duas silhuetas nas sombras..."

Falando de silhuetas, quando usadas com bom senso, elas podem ajudar a destacar uma página morta. Você pode usar as silhuetas pra criar climas, obscurecer a violência gráfica etc. Uma coisa é certa: tem que ser fácil de ler. Não podem existir dúvidas do que são os objetos e o que está acontecendo. Se brilhos e reflexos são necessários, então que seja. Além disso, faça com que os contornos sejam distintos e reconhecidos por todos.

cabeças erguidas... ah... abaixadas!

Finalmente, as cenas de ângulo superior! Junto com o close-up, você também pode incluir uma cena vista de cima em todas as páginas. Você pode usar um ângulo um pouco superior ou diretamente acima dos personagens mostrados! Muitas vezes, isto pode ajudar a mostrar melhor as informações do que outros ângulos ou criar uma sensação bizarra na história. De qualquer modo, existe um valor dinâmico nisso, pois quando você leva o leitor pro alto, ele passa a ver as coisas por um ângulo ao qual está pouco acostumado.

Tente adicionar sombras às suas tomadas de ângulo superior. Seja criativo! Combine as técnicas que ensinei aqui pra criar híbridos. Não existem restrições. Explore! Nada de coisas sacais!

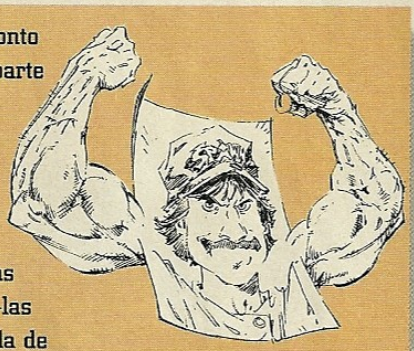
Isto conclui o "Curso de Impacto" deste mês. Espero que você tenha sentido aquela melhorada fantástica! No próximo mês você irá comer raspa de lápis depois que eu acabar com vocês. Até lá... e mantenham as grafites queimando, fera! **W**

Greg Capullo não gosta de levar beliscões da sua mulher, mas pode ser visto nesta edição numa entrevista exclusiva pra WIZARD.

CURSO DE IMPACTO

DÊ IMPACTO ÀS SUAS PÁGINAS
PARTE 2

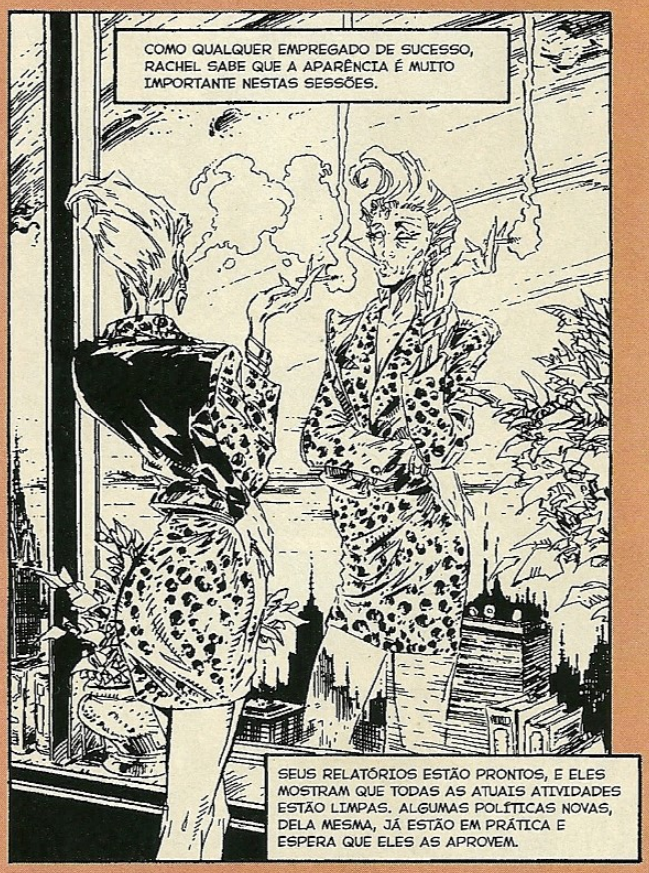
E aí, xará? Pronto pra segunda parte do nosso treino? Hoje vamos socar suas páginas com algumas outras idéias e forçá-las a crescer! Nada de mariquinhas aqui!

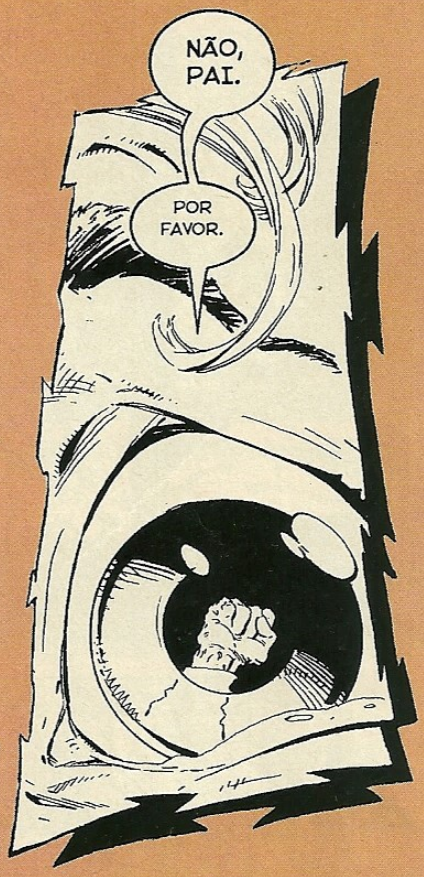


1. as sombras sabem

Pro nosso primeiro trabalho, usaremos as sombras pra nos ajudar. Esta é uma maneira criativa de passar informações pro leitor sem revelar muita coisa a ele. As sombras podem ser usadas pra indicar perigo iminente, superioridade ou simplesmente pra manter em segredo a identidade de alguém.

Matéria originalmente publicada na WIZARD americana





2. espelho, espelho meu

Reflexos podem criar muito interesse, independentemente se são reflexos d'água, de um espelho de verdade ou de qualquer outra coisa. Eles podem mostrar alguém "refletindo" sobre seus próprios pensamentos ou, como neste exemplo, mostrar ao leitor o que o personagem está vendo. Explore outras maneiras legais de passar informações através de reflexos. Algumas vezes pode ser difícil, mas é sempre divertido.

3. todos juntos

Cabeças em perfil, sem fundo, são outro exercício comum. Este tipo de justaposição pode passar uma reconciliação ou colisão entre elas. Isso vai depender das emoções exibidas em suas caras.

4. vista baixa

No mês passado, falamos sobre a cena de ângulo superior, Agora, é hora do ângulo inferior. Este tipo de quadro cria um efeito muito dramático, cara! Quando usa uma cena vista de baixo, você coloca os olhos do leitor numa posição baixa, de modo que ele precise olhar pra cima pra ver o que você está lhe mostrando. Isso gera implicações psicológicas. Coisas maiores do que você podem causar medo, fazê-lo sentir-se fraco, deixá-lo admirado, ou ainda dominado. Sacou?

5. ao nível do chão

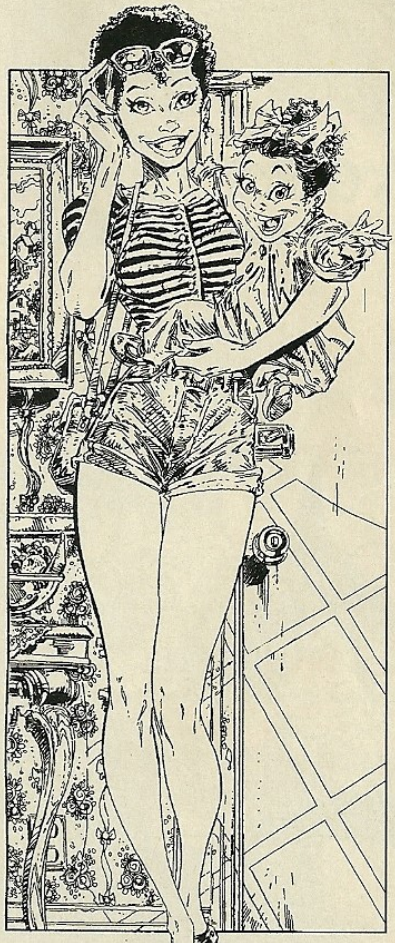
Uma vez que nossas vistas estão baixas, falarei sobre o quadro ao nível do chão. Como disse antes, posicionar os olhos do leitor onde ele não está acostumado vai causar interesse. Então, a não ser que ele seja muito, muito, muito pequeno, este enquadramento irá funcionar. Você pode mostrar um pedaço do chão ou cortar os pés das pessoas, como se estivesse um pouco abaixo do nível do chão. Embora já tenha visto pessoas fazendo isso, eu já ouvi muito sobre por que não se deve usar a linha inferior do quadro como o nível do solo. Se as pessoas estão de pé na borda do painel, elas quebram a ilusão de que o quadrinho é uma janela pra outra realidade. Você decide!

6. o que é solilóquio?

A seguir temos o que chamamos de "solilóquio". É onde você escurece o fundo e joga uma luz no seu personagem enquanto ele fala. Deve ser usado quando o que está sendo dito é importante e você quer toda a atenção ali.

7. checagem de contornos

O oposto disso é o quadro aberto, sem contorno, apenas um plano imaginário do solo e das pessoas e/ou objetos. Sombras podem ser usadas pra enfatizar o plano do chão e deixar mais interessante. Mais uma vez, eliminando as bordas ou contornos, capta sua atenção num personagem ou objeto em particular, dando-lhe importância.



8. tridimensional simples

Pra terminar, temos os quadrinhos interrompidos. Algumas maneiras simples de fazer isso é pegar o personagem mais próximo (e mais importante!) e colocar uma parte dele pra fora do painel, mas manter o resto dentro do mesmo; ou colocá-lo em pé, fora do quadro, como se estivesse andando pra fora da página. Dá uma espécie de efeito tridimensional bem legal, mas não abuse!

Pronto! Este foi o último exercício. Você conseguiu terminar nosso treino. Agora, não pare! Continue exercitando e até mesmo suas páginas mais calmas terão impacto. Até o próximo mês e mantenha os grafites pegando fogo, fera! **W**

Greg Capullo desenha Spawn e, depois da sua entrevista na WIZARD, prefere não aparecer mais em público por causa das manchas roxas no braço...

IMPACTO
CURSO DE

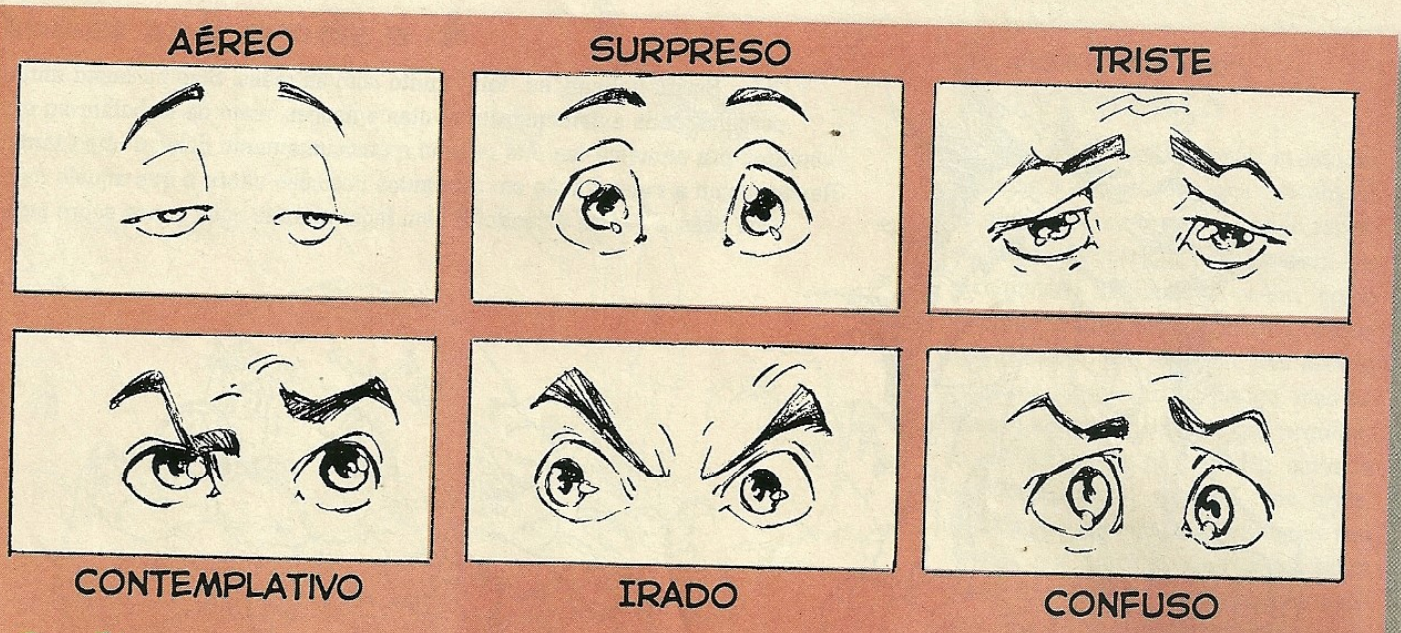
CONTROLANDO SUAS EMOÇÕES

Tudo bem, tudo bem... Sei o que vocês estão pensando: "Um italiano querendo me ensinar a controlar minhas emoções? Tá, tá bom!". Sendo de descendência italiana, eu sou muito emotivo. Na verdade, sou um maluco neurótico que pode ir do riso ao choro e dar um murro na sua cara antes que você possa dizer "pizza"! Entretanto, como se trata de controlar as emoções de personagens de quadrinhos, posso dizer (sem modéstia) que sou muito bom nisso!

Ser capaz de exibir emoções de seus personagens é vital. É o que dá vida a eles e os torna real a ponto de podermos nos relacionar com eles emocionalmente. Todos nós experimentamos diariamente uma grande variedade de emoções. Seja a indescritível felicidade que você tem quando sua irmã grita o diabo, pois você puxou o cabelo dela quando ela não estava olhando ou a dor que você sente quando ela rasga sua HQ preferida sem mais nem menos, isto é emoção! Você sente, eu sinto, todos nós sentimos e convivemos com isso. Quando experimentamos uma emoção, nosso corpo todo reflete o que sentimos por dentro. Assim, este mês, Tio Greggy vai dar umas dicas de como injetar vida emocional nos seus personagens. Logo, vocês também estarão gritando como o Dr. Frankenstein: "Está vivo! Está vivo!"

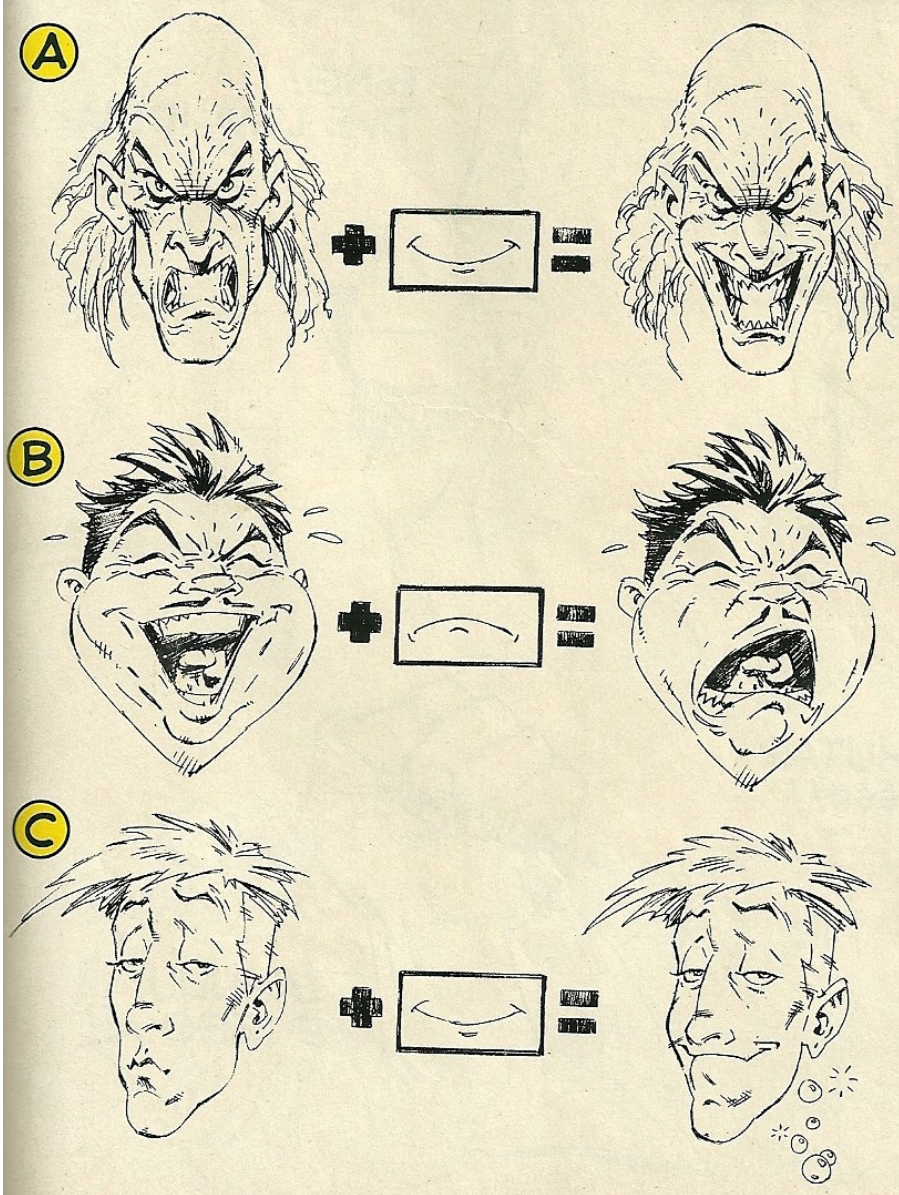
1. fatos faciais

Vamos começar com o rosto. Sua face é composta por muitos músculos que retorcem a sua cara feia em milhões de diferentes expressões. (Se você é o Jim Carrey, dois milhões, tranqüilamente.) Sobrancelhas, pálpebras, narinas e a boca. Todas podem agir em conjunto ou separadamente umas das outras pra mostrar seus sentimentos mais íntimos.



2. olhos sem corpo

Pra mim, os olhos são particularmente expressivos. Sozinhos, eles podem revelar muito sobre o que sentimos. Mesmo assim, os olhos podem enganar se vistos fora do resto da face. Por exemplo, pegue um par de olhos tristes. Se você os colocasse num microondas, eles poderiam explodir em segundos, espalhando uma meleca muito difícil de limpar! (Atenção, pais e mães: estou brincando!) Vistos sozinhos, estes olhos indicariam tristeza. Entretanto, se você combiná-los com um sorriso muito discreto, estaria mudando a expressão de "melancolia" pra "simpatia" ou "compaixão". Veja como é fácil!



3. plástica

No exemplo A, à esquerda, temos uma face raivosa. Agora, sem mudar nenhuma outra coisa, além da boca, obtemos uma face maquiavélica e quase diabólica. Ao mesmo tempo, se centrássemos a íris no meio dos olhos, teríamos uma expressão maníaca, ou até psicótica. Legal, hein?

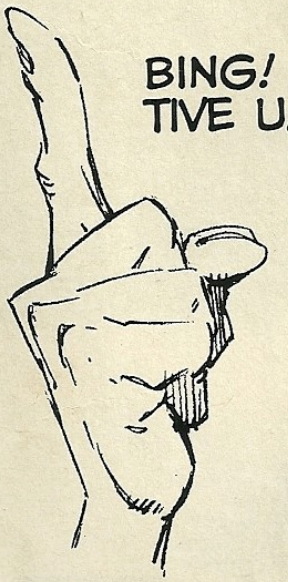
No exemplo B, nosso homem está tendo um ataque de riso. Mude sua boca e ele estará chorando como se tivesse sido banido da maior boca-livre de sua vida! (Ah, o poder! Estou intoxicado pelo poder!)

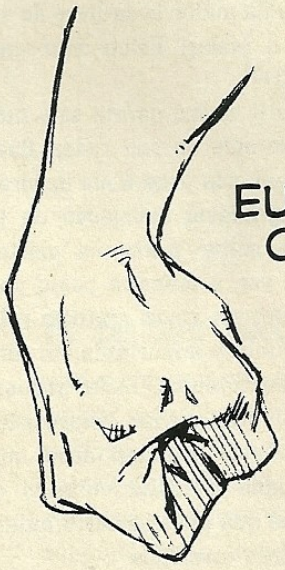
No exemplo C, nosso garoto está meio aéreo, indiferente ao seu redor. Basta mudar apenas sua boca e ele exibirá o olhar da agradável satisfação de ter acabado de soltar gases na piscina!

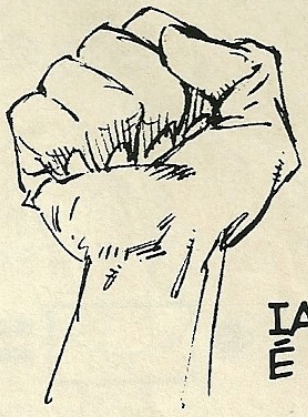
Como pode ver, a maneira como você faz as feições do rosto se inter-relacionarem é muito importante. As combinações são infinitas. Cada pequena modificação traz novas expressões. Divirta-se experimentando desta maneira. Desenhe o maior número de combinações que puder criar e muitos segredos serão revelados.

4. o show das mãos

Sendo italiano, eu "falo" muito com as mãos. Elas possuem muita personalidade e demonstram muitas emoções, além de trabalharem em conjunto pra aumentá-las. Até mesmo o posicionamento delas é importante! Repare como a mesma mão em diferentes posições altera o que aquela mão – ou pessoa – está dizendo! É bem legal quando você pensa sobre isso.







5. corpos em movimento

Dê uma olhada nesta coleção de estudos gestuais e veja se consegue reconhecer as emoções desenhadas. Quando representamos emoções, a postura deve ser reconhecida facilmente assim como qualquer expressão facial. Uma pessoa amedrontada, por exemplo, não estaria inclinada na direção do perigo, mas na direção contrária. Uma pessoa orgulhosa ou arrogante não estaria curvada conversando com alguém, mas ereta. (Veja como posicionei algumas setas nas figuras pra ajudá-lo com isso!) Tente usar o tipo de linha que melhor se aplica à emoção que você quer demonstrar.

6. espelho, espelho na parede...

Quando você ainda não tem muita experiência, sugerir emoção pode parecer meio difícil. Não tenha vergonha de pedir a ajuda do espelho e posar pra você mesmo, faça desenhos rápidos e gestuais enquanto assiste filmes, ou baseie-se em fotografias. Eu costumo usar óculos escuros pras pessoas não saberem que eu estava olhando pra elas. Daí, saía pelas ruas com meu bloco, desenhando modelos que não suspeitavam de nada. Tente sentir o que seus personagens estão sentindo. Como ficaria seu rosto? Ainda costumo fazer as caretas que estou desenhando em meus personagens. Você também pode tentar isso!

Agora, uma mensagem pros safados que acham que sabem desenhar: sugerir emoções é mais do que desenhar rostos com os dentes cerrados de raiva! Pra você, vai o meu conselho de sempre: mantenha os grafites afiados e pegando fogo, fera! **W**

Se você amarrar as mãos de Greg Capullo ele ficará completamente mudo. Mesmo assim, ele poderá ser visto brevemente desenhando a revista Spawn, *da Editora Abril.*

CURSO DE IMPACTO

NARRATIVA E RITMO

PARTE 1

Matéria originalmente publicada na WIZARD americana.

Este mês iremos enfrentar um dos mais importantes elementos do desenho de HQs: contar uma história com o uso de imagens. "Mas, tio Greggy", você vai dizer. "Que papo é esse de **UM** dos mais importantes elementos? 'Narrativa' e 'Ritmo' não são dois elementos?". Puxa vida! Ainda bem que você perguntou!

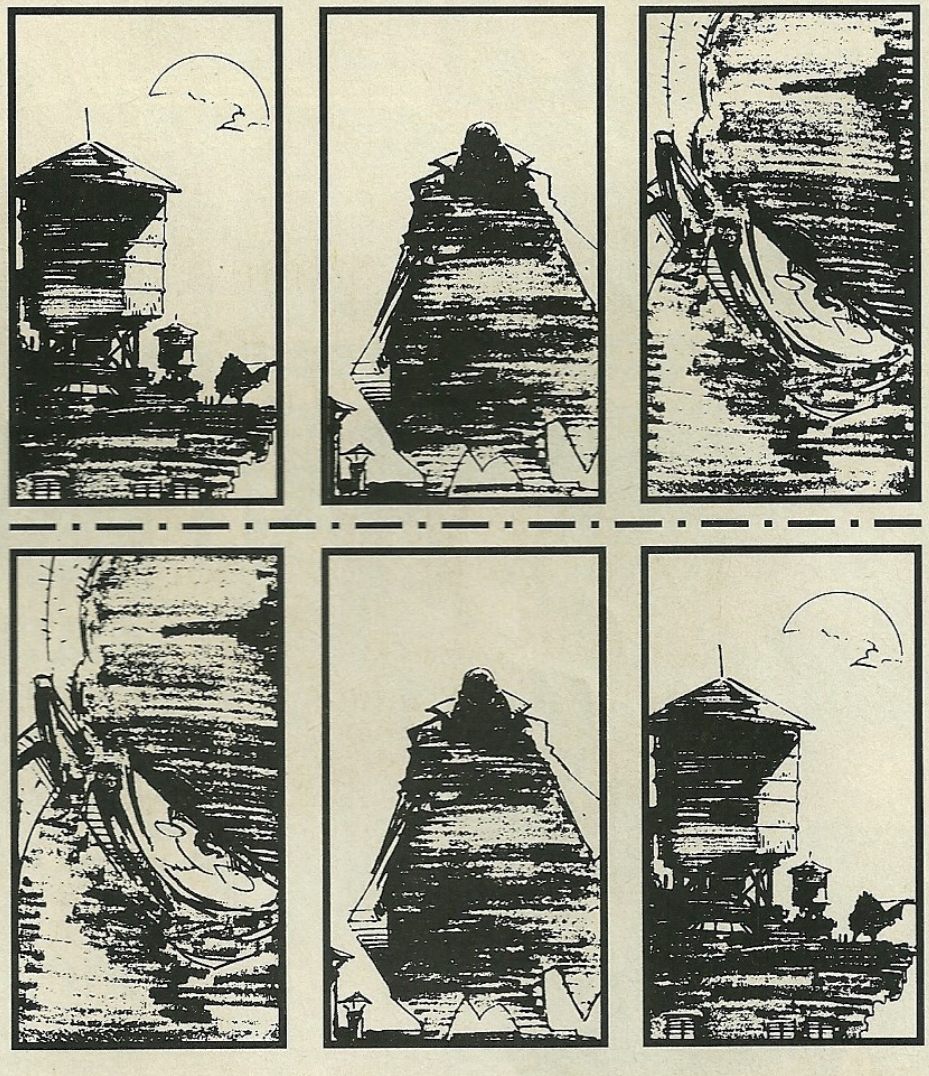
Tenha calma, pequeno gafanhoto. Eu disse um em vez de dois porque são inseparáveis pra mim. Mesmo assim, vou tentar separá-los da melhor maneira que puder, pra que você possa compreender tudo direitinho, ok? (Primeiro deixe-me pedir desculpas a Frank Miller pela minha audácia em querer dar aulas sobre "Narrativa", com um mestre como ele por aí. Mas como Frank não dá aulas, cabe a mim mostrar os truques a você! Fim do segmento de puxação-de-saco-do-Frank-Miller!)

Vamos começar pelas definições. A narrativa dá ao leitor as informações visuais que, quando juntas, contam uma história. Embora falaremos sobre ritmo no próximo mês, direi agora que ele é a velocidade que você passa esta informação visual ao leitor!

1. faça seu pedido

Ok, fera. Na primeira parte desta lição, vamos lidar apenas com a narrativa. O primeiro item da lista é a seqüência da informação transmitida. Você pode contar a mesma história de várias maneiras dependendo da seqüência de informação. Cada uma delas terá um sentido diferente, mas é você quem vai decidir qual o melhor caminho pra contar sua história.

Por exemplo, podemos iniciar uma cena com um enquadramento de longa distância e deixar que o leitor se familiarize com o ambiente. Depois, é só trazê-lo pra perto de uma maneira tranqüila ou fazer justamente o contrário, com um close pra criar mistério. Isso pode ser um modo de preparar uma grande surpresa quando você finalmente mostrar o que deseja.

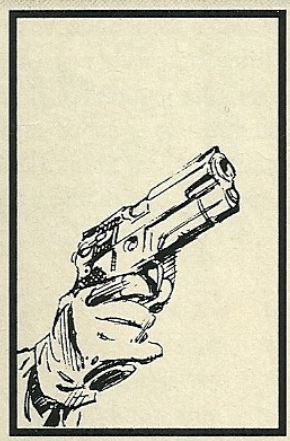


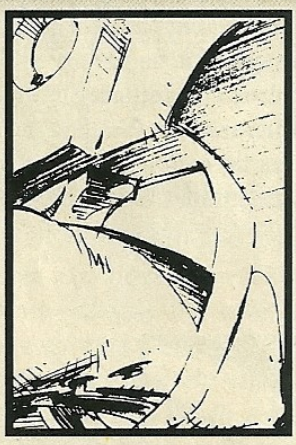
2. de um lado pro outro

Outro método que pode ser tentado é o da ação intercalada. Basta introduzir simultaneamente duas peças distintas de informação ao leitor antes de mostrar a ele como elas se relacionam entre si. Você realmente consegue criar seqüências dramáticas com esta técnica.

3. quanto menos, melhor

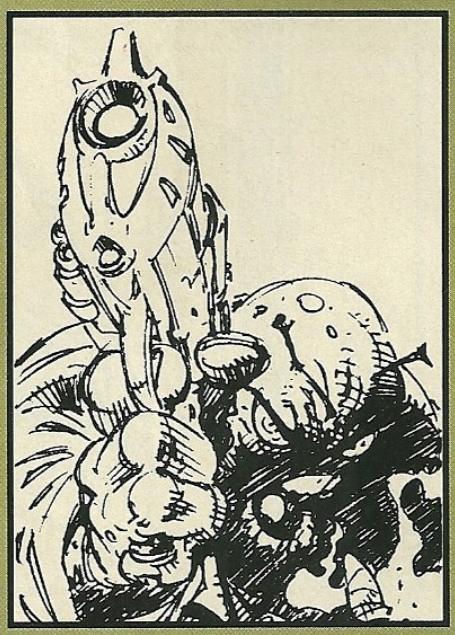
Você também pode tomar o caminho minimalista pra transmitir algo ao leitor. Por exemplo, se você mostrar um revólver e depois um cartucho usado, já disse que a arma foi disparada. Mas tome cuidado pra garantir a clareza da situação. Em outras palavras, use um símbolo que todos conhecem!

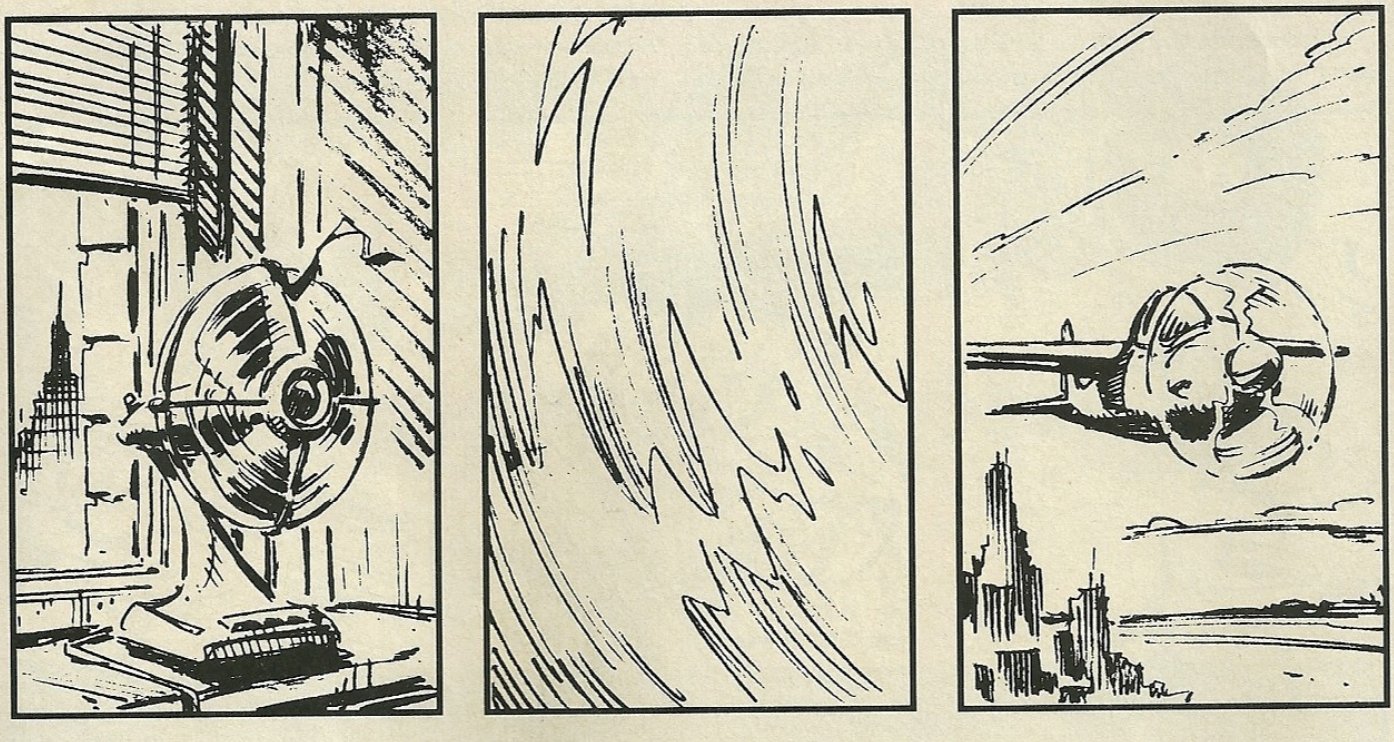




4. deixe fluir

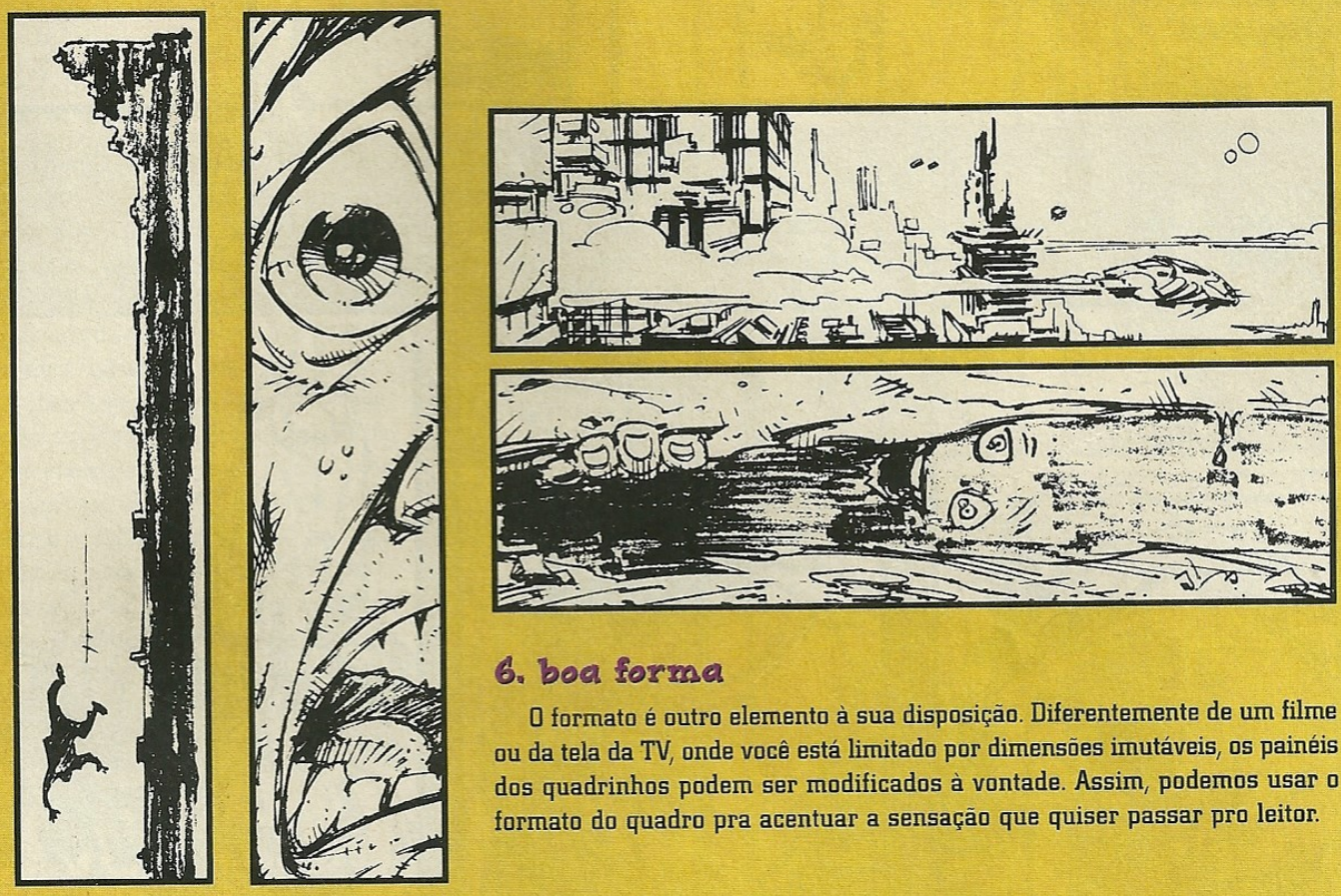
Às vezes, quadros seqüenciais podem ser divertidos. Aqui você criaria múltiplos quadros do mesmo tamanho e seguiria com a ação sem mudar a posição de visão do leitor. Tenha certeza de que a ação flui naturalmente. Se for muito picada, o efeito será arruinado. O leitor deve sentir e ver a ação ao mesmo tempo!





5. caia fora

Se estiver buscando uma maneira de fazer a transição de uma cena pra outra, você deve ser criativo. Aqui você desenharia (literalmente) um paralelo entre duas cenas separadas. Você faz isso ao iniciar a cena seguinte com algo (o que desejar) que se pareça com a última figura da cena anterior. Veja, por exemplo, esta seqüência com três quadros do ventilador. Eu mudei de uma ambientação pra outra, mas conectei as duas de um modo bastante interessante. Pra uma transição entre duas cenas com pessoas, você pode usar qualquer coisa, desde xícaras de café a desenhos na camisa de um sujeito (ou de uma gostosona), ou mostrar duas pessoas em locais diferentes assistindo ao mesmo programa na TV.



6. boa forma

O formato é outro elemento à sua disposição. Diferentemente de um filme ou da tela da TV, onde você está limitado por dimensões imutáveis, os painéis dos quadrinhos podem ser modificados à vontade. Assim, podemos usar o formato do quadro pra acentuar a sensação que quiser passar pro leitor.

7. o método objetivo

Pra narrar uma história, você precisa fazer com que o leitor se sinta de uma certa maneira. Por isso, é muito importante a forma como você retrata uma determinada cena. Basicamente, existem três maneiras: a objetiva, a subjetiva e o ponto de vista.

Da maneira objetiva, o leitor está fora da ação, apenas assistindo. Quer ver só? Por exemplo: uma cena exibindo pessoas, lugares ou objetos.

8. o método subjetivo

No próximo exemplo, a cena é subjetiva, pois o grandalhão está olhando diretamente pro leitor. Você pode utilizar este método pra dar aquele "tranco" ou, como num filme da série *Sexta-Feira 13*, mostrar a maior parte da história como se fosse vista pelos olhos do personagem. Pra resumir a tomada subjetiva, quando você estabelece o contato entre o olho do personagem e o do leitor, está criando uma visão subjetiva, colocando-o diretamente na cena.

9. o ponto de vista

Finalmente, temos o método do ponto de vista. Ele é o mais próximo do subjetivo. Você pode transformar uma paisagem (ou qualquer outra coisa) numa visão subjetiva, mostrando primeiro um close do personagem olhando algo. O leitor entenderá que este é seu ponto de vista. Do mesmo modo, quando você o coloca perto de um dos personagens numa cena, ele fica mais envolvido. Portanto, ao fazer o corte pra cena seguinte, com o close da outra personagem, ela se torna o ponto de vista do primeiro personagem. Mas não coloque o personagem olhando diretamente pro leitor.

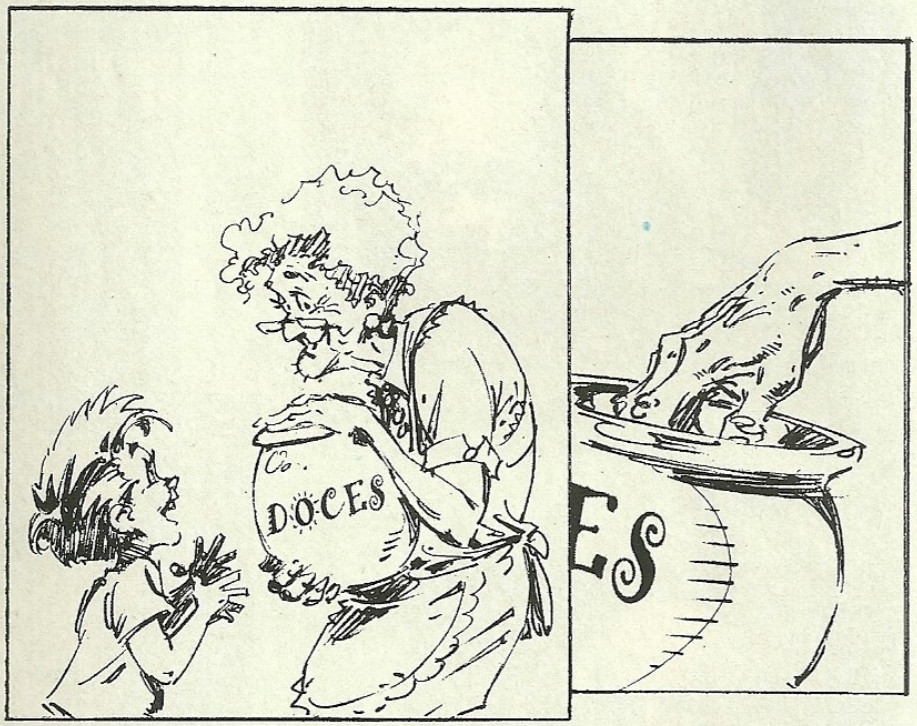
Estes são alguns dos métodos básicos de narrativa. A mistura e aplicação dessas técnicas e o momento em que você escolhe um tipo de método específico se transformarão no seu estilo narrativo. No próximo mês, quando falarei sobre o ritmo, você terá ainda mais possibilidades pra brincar. Pode ser tão infinito quanto sua imaginação! Portanto, espere o próximo mês e, até lá, já sabe: mantenha os grafites queimando, fera! **W**

A única narrativa em que Greg Capullo não se sai bem é quando precisa explicar pra sua esposa por que chegou tarde em casa...

CURSO DE IMPACTO

NARRATIVA E RITMO PARTE 2

Muito bem! Pronto pra parte dois da nossa lição? Ótimo. Como você viu (e leu!) na edição do mês passado, expliquei que o ritmo é a velocidade que a informação visual é dada ao leitor. Você também deve estar lembrado como os diferentes estilos de narração podem ser usados pra provocar determinadas "sensações" no leitor. O ritmo também possui esta característica. Desenhei alguns exemplos como demonstração pra gente poder conversar. Então, vamos começar!



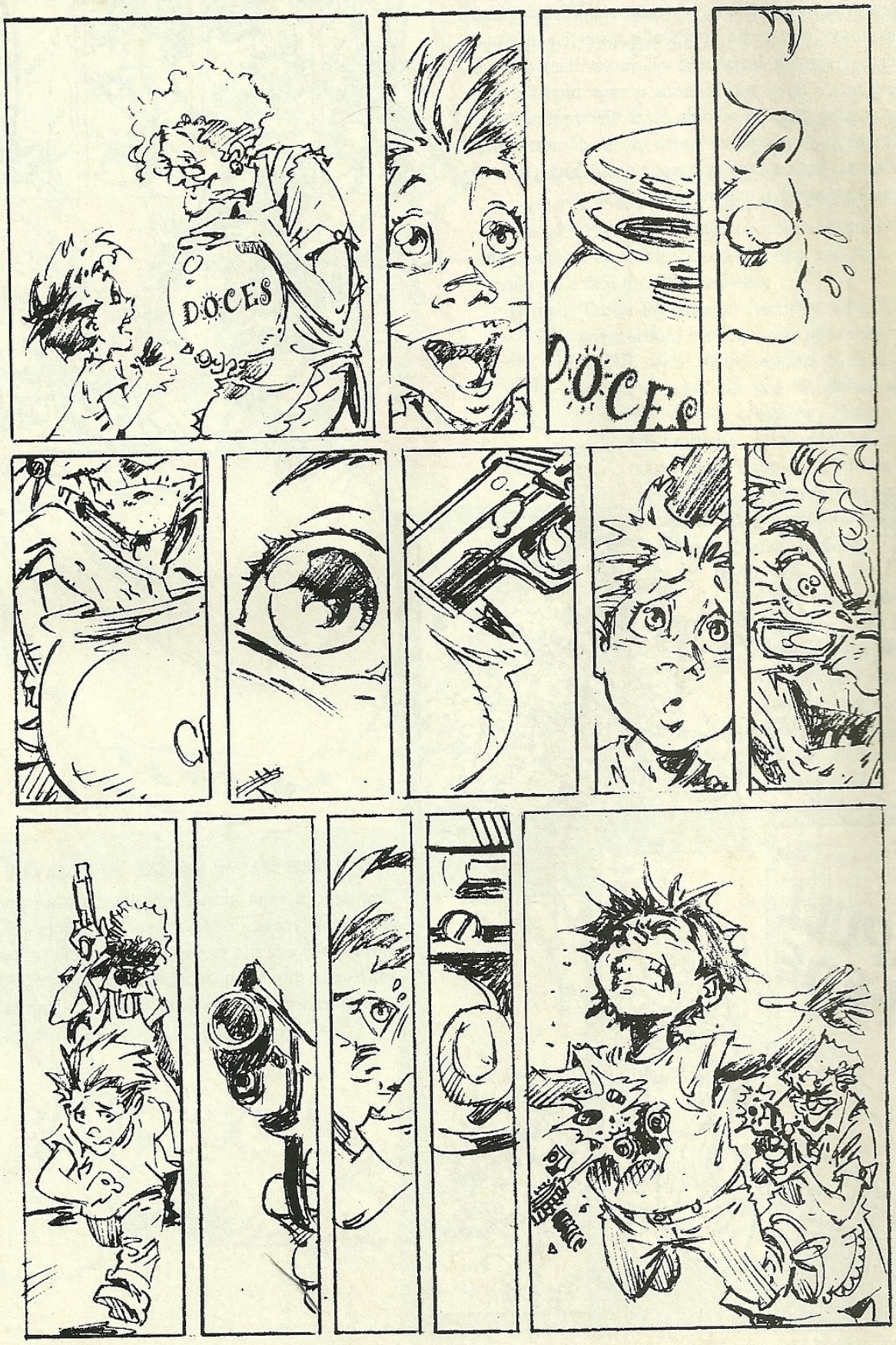
1. mmm... docinhos

O primeiro exemplo tem um ritmo muito rápido. Quase imediatamente após a cena de abertura, que estabelece os personagens (a Vovó com o pote de doces), temos o clímax do velho Corey tomando um balaço. Não foi dada nenhuma indicação de que a Vovó sacaria uma arma em vez de um doce. Assim, sem que nenhuma tensão tenha sido construída, o resultado (a cabeça mecânica de Corey sendo estourada) tem um efeito perturbador pro leitor. Ele nem teve tempo pra se preparar e, portanto, fica chocado! A técnica oposta é utilizada no exemplo seguinte.

Matéria originalmente publicada na WIZARD americana.

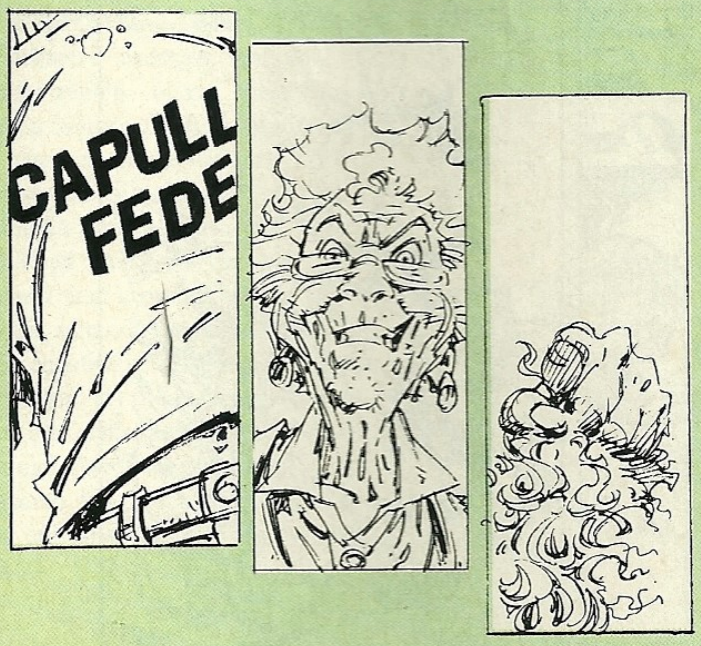
2. você quer um?

Aqui é usado uma ritmo mais lento pra se chegar no final. Lentamente, criamos tensão pro leitor. Primeiro, gastamos algum tempo demonstrando a crescente ansiedade de Corey pra ganhar um doce. No meio da página, introduzimos uma arma e mostramos a ansiedade de Corey se transformar em medo. Ao intercalar a reação amendrontada de Corey com o perigo da arma da Vovó, conseguimos abalar os nervos do leitor. Por que? Ora! Porque, desta vez, o leitor sabe exatamente o que está pra acontecer e não pode fazer nada pra impedir. Uma rápida nota paralela: repare como até mesmo os quadrinhos parecem ficar "tensos" com a aproximação do clímax. Eles vão ficando cada vez mais finos, como um elástico esticado ao limite, até que...TOING! É aí que abrimos a cena final. Mais uma vez, o formato do quadrinho (isto é, sua forma e apresentação, que já cobrimos no mês passado) funcionou pra você exprimir uma certa sensação.
Este exemplo é um pouco extremo em seu ritmo, mas o próximo está mais na média.



3. você não escapará da vovó

Aqui ainda temos alguma tensão, mas a cena final chega um pouco mais rápido. É por sua conta. Certos temas ficam ridículos com o ritmo lento pra criar tensão, enquanto outros não funcionariam sem ele. Você é quem manda. Portanto, seu estilo, qualidade narrativa e ritmo serão únicos. Algumas vezes você vai querer usar o ritmo de maneira que o leitor não advinhe a cena final até que ele vire a página. (Não faz sentido fazer desta maneira se o leitor suspeitar do resultado, como mostrado nos exemplos anteriores.) Mas vamos continuar nossa história com Corey, pra demonstrar o que eu quero dizer.



4. quem é esta velha?

Enquanto a cena prossegue, descobrimos por que a Vovó quer matar o pequeno Corey. (Homicídio justificável, se você me perguntar!) A página termina com uma cena que é um pouco misteriosa pra nós. Isto é a preparação pra cena final, virando a página.

5. o assassino revelado!

Ta-dá! Ao usar o ritmo dessa maneira, uma vez mais conseguimos surpreender o leitor. Como você pode ver, não existe muito mistério aqui. Agora você já tem noções sólidas de narrativa e ritmo. Colocando tudo que aprendeu em prática, seu próprio estilo surgirá. Suas idéias de como apresentar uma determinada cena farão de você um artista especial. Pode dar o mesmo roteiro pra cem pessoas e obter cem maneiras diferentes de contar esta história. Então, confie nos seus instintos e use sua imaginação e seu estilo. E um dia você não será um fulano qualquer e sim um dos maiorais!

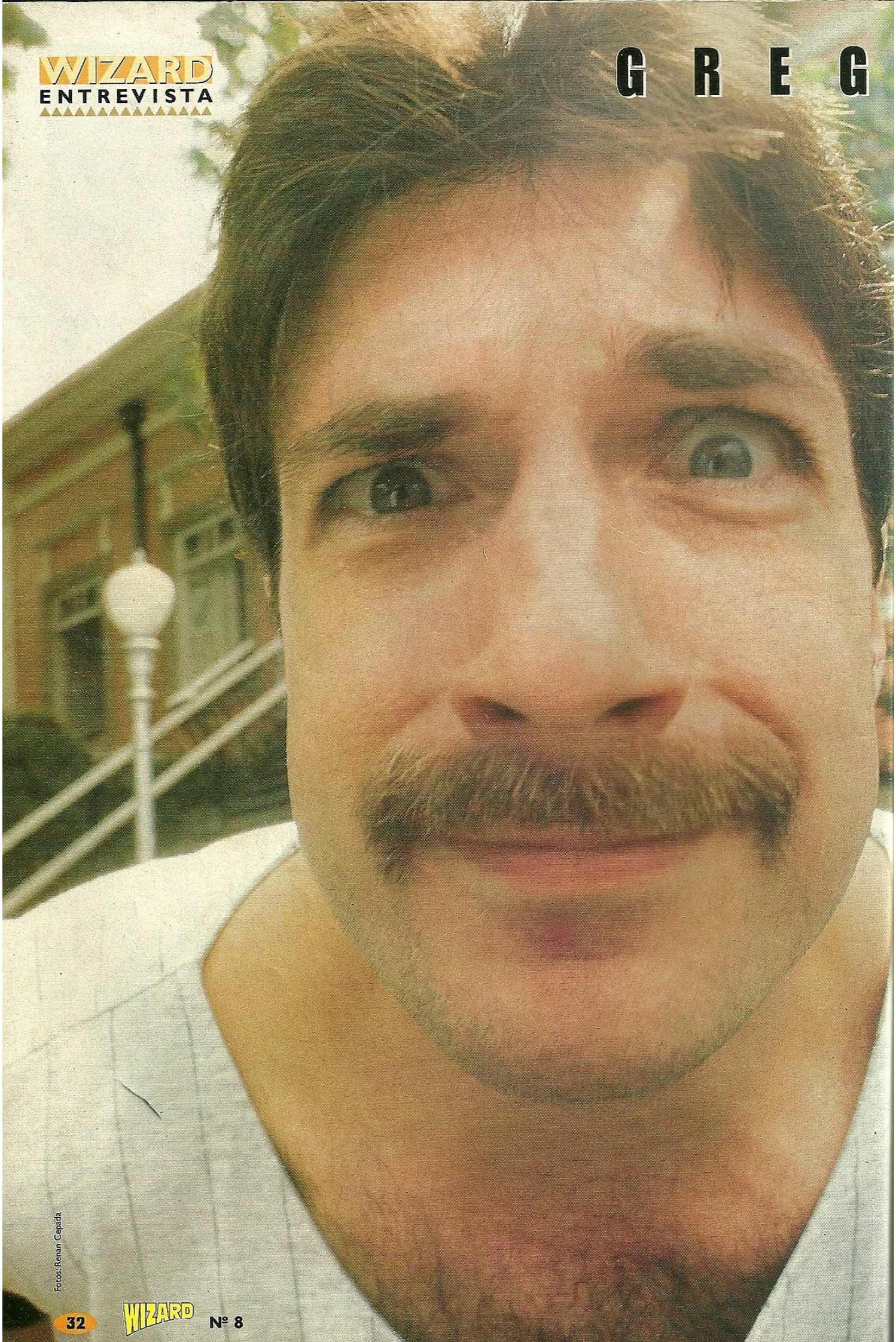
O meu "Curso de Impacto" termina aqui, fera, mas o SEU aprendizado continua nas próximas edições da WIZARD com "Treinamento Básico", no qual vários artistas da pesada darão suas dicas sobre vários assuntos, como arte-final, letreiramento, onomatopéias, colorização, capas e mais um porrilhão de coisas.

Portanto, me despeço com uma última e valiosa dica: mantenha os grafites sempre queimando, fera!

PS.: Não sou a favor da violência na vida real em nenhum nível. O papel de Corey foi na verdade interpretado por um robô sintético conhecido como HUD (Humanóide-Ultra-Destrutível). **W**

Greg Capullo divide seu tempo desenhando a revista Spawn e cozinhando deliciosos docinhos.

G R E G



Fotos: Renan Cepada

CAPULLO

Teoria e prática dos quadrinhos

Era uma tarde como outra qualquer em Nova York. Greg Capullo estava no seu estúdio fazendo um grande desenho de Angela, a terrível e sensual matadora de Spawns. De costas, a heroína exibia uma pose que faria corar a própria Druuna. Por cima do ombro do marido desenhista, a sra. Capullo (que não lê histórias em quadrinhos) observava chocada a última criação do esposo. "Greg? Tem certeza que você está desenhando essas coisas pra crianças?" E ele, cínico, respondeu: "Não, querida! Estou desenhando isso tudo só pra mim!"

Greg Capullo ri e mostra o beliscão que levou da esposa. Tranqüilo, pergunta se a entrevista será muito longa e se justifica dizendo que ainda não conseguiu se recuperar da última ida a uma churrascaria. Afirma que nós, brasileiros, comemos demais e se lembra da feijoada do dia anterior. "Nem Spawn agüenta", declara com um sorriso aberto e olhar amistoso.

Convidado pra participar da última Comicmania, realizada em novembro no Rio, Capullo encontrou três tipos de público: os fãs de Spawn, os adoradores de Angela e os alunos do seu curso de desenho, nas páginas da WIZARD. Foi gentil e atencioso com todos. Fascinado com o Brasil, perguntava como levar o Carnaval pra sua casa.

Conversando informalmente, antes da entrevista, Greg deixou claro que compreende a enorme responsabilidade de desenhar uma das revistas mais populares do mundo. Pior, substituindo Todd McFarlane, seu amigo e fã. Modesto, ele diz que Spawn já era o número um, muito antes de ele começar a desenhá-lo. "Spawn reflete muito da condição do herói no mundo de hoje. Ele é uma criatura do inferno, mas ama sua esposa e, bem no fundo, busca um modo de se redimir."

Greg Capullo revela que pretende lançar um personagem próprio ainda em 97, mas não quer falar sobre ele: "Não adianta me perguntar, porque não vou dizer nada!"

Mas confessa que já recebeu propostas de outras editoras, todas prontamente recusadas, pois está satisfeito sendo parceiro de McFarlane e gosta do modo como é tratado na Image.

Conta também que é um grande fã de animação japonesa e aprecia o fato de artistas como Roger Cruz ou Joe Madureira estarem trazendo um pouco desse estilo pros quadrinhos.

Tenta esconder, sem muito sucesso, sua antipatia por Rob Liefeld, preferindo elogiar John Byrne ("É um ótimo escritor e desenhista.") e Stan Lee.

Longe do gravador, ensina uma técnica curiosa pra um dos seus jovens alunos: assistir, com o som baixo, a um filme de ação e observar como conseguem contar a história só com a imagem. Usando a tecla de pausa do vídeo pra congelar cenas, pode-se obter uma série de referências visuais sobre boas formas de linguagem e expressão no desenho.

Greg é uma pessoa modesta e generosa. Greg é um grande cara-de-pau, brincalhão e simpático. Greg pretende usar garotas brasileiras como inspiração pras próximas beldades que desenhar (aguardem mais beliscões).

Greg é a estrela dessa entrevista exclusiva pra WIZARD.

QUANDO VOCÊ COMEÇOU A DESENHAR?

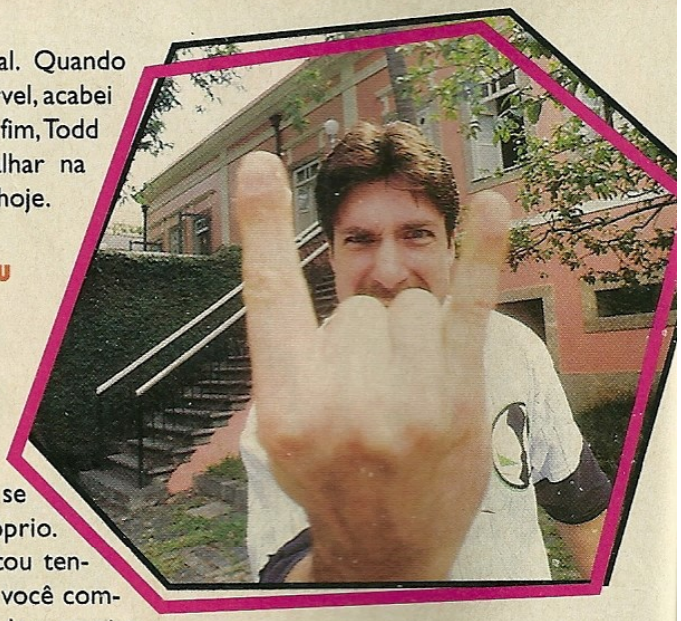
Bem cedo. Minha mãe conta que encontrava desenhos de Batman e Robin feitos por mim, quando eu tinha apenas três anos. Meu interesse por super-heróis vem dessa época. Não me dava bem na escola porque estava sempre desenhando heróis nos cadernos. Hoje faço isso pra viver.

COMO ACONTECEU ESSA PASSAGEM DOS DESENHOS NOS CADERNOS PRAS REVISTAS?

Você quer saber quantos anos eu tinha quando comecei profissionalmente? Em torno dos 29 ou 28.

NUMA GRANDE EDITORA?

Não. Numa independente bem pequena. Ela publicava revistas de horror, em preto-e-branco. Eu fazia algumas histórias curtas pra vários títulos dela. Esse trabalho acabou chamando a atenção do pessoal da Marvel. Minha primeira história pra eles foi *O Que Aconteceria Se O Demolidor Matasse o Rei do Crime*, na revista *What If*. Ainda cheguei a fazer mais alguns desenhos pra essa revista e algumas histórias pequenas pra outros títulos da editora, como um anual do Quarteto Fantástico. Passei então a desenhar *Quasar*, minha primeira revista mensal. Quando Rob Liefeld saiu da Marvel, acabei pegando a *X-Force*. Por fim, Todd me chamou pra trabalhar na Image, onde estou até hoje.



EXISTE UMA GRANDE DIFERENÇA ENTRE O SEU ESTILO NA X-FORCE E OS SEUS TRABALHOS RECENTES...

É verdade. Tento crescer, me aperfeiçoar, mudar. Acho que leva tempo pra se criar um estilo próprio. Acredito que ainda estou tentando achar o meu. Se você comparar o trabalho de qualquer artista, vai perceber grandes mudanças com o passar dos anos. É a nossa evolução natural.

EXISTE ALGUM DESENHISTA QUE VOCÊ APONTA COMO UMA INFLUÊNCIA PRINCIPAL NO SEU TRABALHO?

Sim. Meu artista favorito é John Buscema. Gosto muito dele.

É INTERESSANTE, PORQUE UM DOS LIVROS DE MAIOR SUCESSO DE JOHN É O BEST-SELLER *HOW TO DRAW COMICS THE MARVEL WAY* (COMO DESENHAR QUADRINHOS NO ESTILO MARVEL) E UM DOS SUCESSOS QUE TEMOS NA WIZARD É O SEU CURSO DE DESENHO. FALANDO COMO PROFESSOR, COMO VOCÊ COMPARARIA OS DOIS CURSOS?

Bem, acho que dou bons conselhos, boas dicas, mas devo tirar o meu chapéu para o John Buscema. Ele é o Michelangelo da figura humana. Eu o considero muito superior a mim. Mas, sobre ensinar, acho que sou danado de bom. Sei exatamente como passar as informações que podem auxiliar o aluno a tornar-se um ótimo artista. O truque principal é não tentar desenhar buscando referências nos próprios quadrinhos, mas obter todas elas no mundo real. Tentar desenhar o seu modo particular de ver as coisas e passar essa visão pros quadrinhos.

HAVERIA UM CONSELHO ESPECIAL QUE VOCÊ GOSTARIA DE DAR AOS SEUS ESTUDANTES BRASILEIROS?

O conselho universal: pratique, pratique, pratique. Esse é o único conselho que importa.

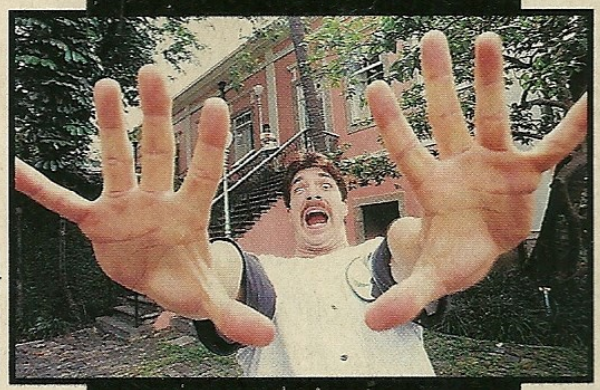
VOCÊ POSSUI MUITOS FÃS. COMO É SUA RELAÇÃO COM ELES?

Gosto muito deles. Certos artistas têm o ego tão inflado, que se colocam acima daqueles que admiram o seu trabalho. Pra mim, todos os fãs são meus amigos. Eles é que tornam possível eu fazer o que faço. Se não fosse por eles, onde eu estaria? Em lugar nenhum! Logo, é uma relação muito especial. Procuro tratá-los como se fôssemos companheiros há bastante tempo. São as pessoas mais importantes da minha vida.

NA MINISSÉRIE DA ANGELA, VOCÊ TRABALHOU COM UM DOS MAIS IMPORTANTES ROTEIRISTAS DOS QUADRINHOS: NEIL GAIMAN. QUAL A SUA OPINIÃO SOBRE ELE?

É uma pessoa ótima. Amiga. Nos damos muito bem. Um artista tão popular quanto ele poderia ser um grande "metido a besta", com um ego gigantesco. Mas, longe disso, Neil é um sujeito formidável. Nosso único conflito residiu no fato de ele gostar

DADOS VITAIS



Fotos: Renan Cepada

NOME: Gregory Capullo
OCUPAÇÃO: Ilustrador *freelancer*.
DATA DE NASCIMENTO: 30/03/1962.
BASE DE OPERAÇÕES: Nova York, USA.
DESTAQUES: *Quasar*, *X-Force*, *Spawn*, *Angela*.
ARMA: Lápis.

de fazer roteiros muito grandes, muito precisos, cheios de detalhes. Prefiro os roteiros menos direcionados e menos restritivos. Todd e eu tivemos que nos unir contra Neil pra tentar livrá-lo do seu sistema habitual e fazê-lo "se soltar mais". Mas, quando entendeu que eu produzia melhor desse jeito, ele cooperou de tal forma que consegui convencê-lo a me mandar os argumentos em fitas cassete; descrevendo toda a ação em linhas gerais e deixando minha mente livre pra criar em cima das idéias dele. Estou contente por essa ter sido nossa única barreira.

VOCÊ TAMBÉM TRABALHOU COM OUTRO INGLÊS: ALAN MOORE.

Alan é um babaca! (Risos.) Brincadeira, brincadeira... Alan é outro que adora trabalhar num sistema rígido. Ele descreve tudo que deve ser desenhado no quadro, até os mínimos objetos. "Quadrinho 1: O telefone está no canto esquerdo à frente. No centro temos o personagem caído. O cenário de fundo deve ser o oceano. Spawn fala isso. O capitão fala aquilo etc." Às vezes, ele chegava ao cúmulo de enviar os desenhos de outra pessoa pra que eu tivesse uma referência de como poderia ser a história. Quando fiz o terceiro número de *Violador* (minissérie ainda inédita no Brasil) e outros trabalhos com ele, Alan me encheu de páginas desenhadas e nem olhei pra elas. Não queria influência. O que fiz? Joguei todas direto no lixo. E quando li o roteiro tentei ignorar ao máximo os excessos descritivos. Só assim me senti à vontade. Era mais um roteirista que queria me restringir. Não sei se é pelo fato de eles serem ingleses e escreverem as coisas dessa forma por lá, mas são sempre muito rígidos!

NEIL GAIMAN TAMBÉM FEZ UMA SÉRIE DE DESENHOS DE ALGUNS DOS SEUS PERSONAGENS EM *SANDMAN*...

Pois é! Acho que eles são fixados na idéia de controle! Mas não gosto de usar uma coleira! Quero correr solto! Tanto Neil quanto Alan são muito restritivos. Por isso, prefiro trabalhar com Todd.

O QUE PODE NOS FALAR SOBRE ELE?

Todd é um grande egomaníaco, mas me dou muito bem com ele. Procuramos trabalhar de forma a evitar tensões. Ele costuma me ligar e passar algumas notas do tipo: "Me dê três páginas com Spawn lutando e ganhan-

do de fulano. Mostre ele no restaurante conversando com sicrano. Não me importo como você pretende fazer isso, Greg. Faça como preferir". O elemento principal nessa conversa é a confiança que ele tem em mim. Adoro trabalhar assim porque tudo que eu imaginar pode ser posto no papel e Todd não vai se importar.

AINDA SE COMENTA A REVOLUÇÃO QUE FOI A IMAGE COMICS. HOJE A EDITORA POSSUI O SEU ESPAÇO. MAS, POR OUTRO LADO, JIM LEE VOLTOU A TRABALHAR PRA MARVEL. QUAL A SUA OPINIÃO SOBRE ESSAS MUDANÇAS?

Existem duas idéias nessa pergunta. Uma eu aplaudo: aquela que dá oportunidade pras revistas consideradas "não convencionais" tornarem-se conhecidas e encontrar o seu público. Esta é uma atitude que deveria ser apoiada por todas as grandes editoras. São tantos artistas com estilos diferentes competindo por um espaço, que é sempre uma felicidade quando uma revista boa, como *Astro City*, consegue ser publicada por uma editora como a Image.

Agora, sobre Jim Lee estar desenhando o Quarteto Fantástico, só posso afirmar que, às vezes, o dinheiro produz muitas decisões ruins na vida. Pra mim, é como se um jogador de futebol fizesse um gol contra. Onde deveria haver um estado de competição permanente, existe hoje, graças a esse tipo de decisão, um conflito de interesses motivado por... grana! Não. Não apóio o que eles fizeram e muita gente – dentro e fora da editora – concorda comigo. Falando assim parece que não gosto do trabalho que Jim está fazendo no Quarteto. Gosto sim. O que me aborrece é esse conflito de interesses. Principalmente quando você se lembra dos motivos pelos quais a Image foi fundada. Me parece meio hipócrita você ignorar esses princípios e ir ajudar os competidores.

ISSO CHEGA A AFETAR O PRESTÍGIO DA IMAGE?

Do meu ponto de vista, sim. É uma mácula. Isso arruina todos os valores da fundação da editora.

QUAL O SEU MÉTODO DE TRABALHO?

Acordo bem cedo, sempre no mesmo horário, e tento agir como se tivesse a rotina de um trabalho normal. Sou bastante disciplinado. Procuro preencher uma quota mínima de duas páginas por dia, num período de mais ou menos oito horas. A rotina segue sempre assim: acordar às sete, ir "pro estábulo" e garantir as duas páginas. Normalmente, enquanto estou desenhando, costumo conversar por telefone com Kevin Conrad, o arte-finalista dos meus desenhos em Spawn. Somos grandes amigos. Podemos passar o dia todo no telefone. Ele finaliza, eu desenho, ficamos papeando e desse modo se passa mais um dia de trabalho.

QUAL A SUA REVISTA FAVORITA HOJE?

Não saberia dizer. Não consigo ler muito. Às vezes, mal tenho tempo de ler *Spawn* e ver como ficou.

E O ARTISTA?

O que mais me agrada é Marc Silvestri. É um dos meus favoritos. Se observar bem o trabalho dele, vai notar que possui uma forte influência de John Buscema. É como se Marc fosse uma versão contemporânea dele. Gosto muito de Jim Lee. Se bem que seus trabalhos iniciais me agradam mais do que o seu estilo atual. Existem muitos artistas bons hoje. Procuro olhar o que fazem. Na verdade, aprecio todos: Roger Cruz, Marc Silvestri, Eric Larsen... Meu gosto é bem variado.... Frank Miller! Céus! São tantos pra citar!

ALGUM DELES FAZ ALGO ESPECIAL QUE O IMPRESSIONA?

Sempre tento arranjar tempo pra ler qualquer novidade feita por Frank Miller. Quando vejo algo como Sin City, já saio agarrando, lendo e adorando.

QUAIS OS SEUS FILMES FAVORITOS?

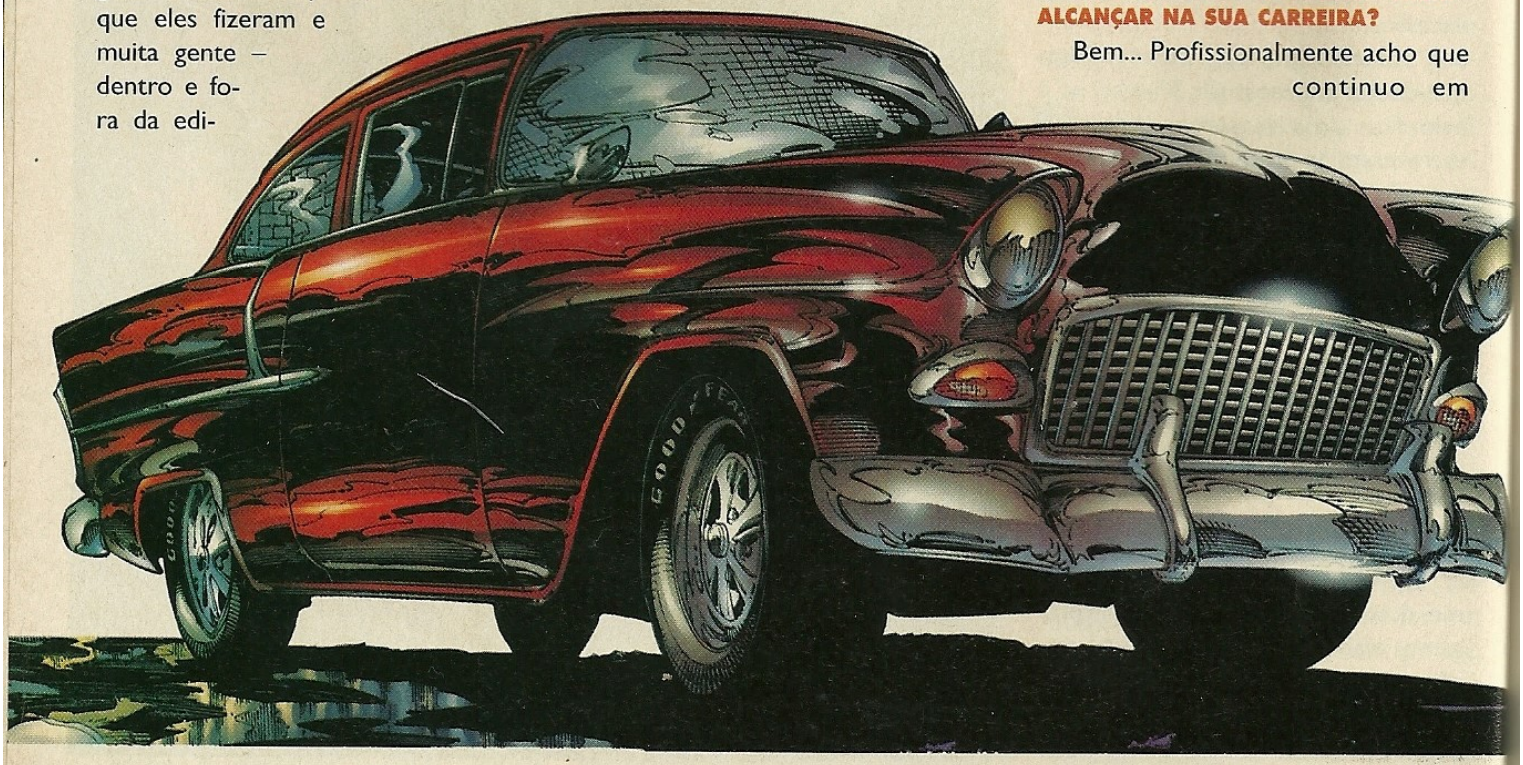
Gosto daqueles que, de certa forma, se relacionam com quadrinhos: *Exterminador do Futuro*, *Aliens*, filmes desse tipo. Não me importa o assunto. Me ligo mesmo é na ação, nas coisas que você não costuma ver na vida real. Gosto de escapar do cotidiano. Meus favoritos são filmes de ação e de ficção científica.

E MÚSICA?

Ouço bastante heavy metal, mas meu gosto musical é bem variado. Posso ouvir Beatles ou Testament. Vou de uma ponta a outra, mas meu som favorito é metal.

O QUE VOCÊ ACHA QUE AINDA FALTA ALCANÇAR NA SUA CARREIRA?

Bem... Profissionalmente acho que continuo em



crescimento. Não terminei de amadurecer e ainda estou a caminho. *(Pausa.)* Hum... No fundo do coração... acho que o único objetivo que tenho é agradar ao máximo os meus leitores. Meu desejo principal é que, quando terminar um trabalho, as pessoas olhem pra ele e digam: "Esse cara é bom mesmo! Gosto do modo como ele desenha! Ele é o melhor!". Esta é minha meta. Pra isso, tento aprimorar meus desenhos cada vez mais. É isso aí!

E SOBRE O FUTURO DOS QUADRINHOS?

Do jeito como o mercado está, as coisas não parecem muito boas. Mas espero que todos esses altos e baixos sejam cíclicos e os quadrinhos recuperem a sua popularidade, que só não está maior por causa de todos esses novos veículos: CD-ROMs, videogame... Acho que eles colaboraram pra desviar a atenção dos quadrinhos. De certa forma, são mais interessantes e eficientes. Creio que os quadrinhos podem se revitalizar através do CD-ROM. Não sei de que forma isso seria feito, ou que mercado resultaria disso. É uma proposta meio assustadora. Me preocupo com o futuro dos quadrinhos, mas não tenho nenhuma resposta definitiva.

MUDANDO DE ASSUNTO: O QUE VOCÊ ACHA DE ANGELA?

Bem, ela é uma garota muito bonita, isso é obvio! Hum... Não sei... Mulheres não costumam ser figuras tão fortes nos quadrinhos. Acho que Neil Gaiman fez um trabalho muito bom quando colocou tanto interesse sobre ela. Talvez seja mesmo a imagem intensa que ela transmite, entende? Ela é muito legal.

COMO VOCÊ EXPLICA ESSA VERDADEIRA EXPLOSÃO DE *BAD GIRLS* NOS QUADRINHOS?

Não posso dizer com certeza. Provavelmente porque são lindas, muito fortes e porque a maioria dos leitores seja de homens. Então, gostamos de olhar pra aquelas belas mulheres. Mas elas também são personagens marcantes. Normalmente, as mulheres costumavam ser os elementos fracos nos quadrinhos. Mas agora assumem papéis cada vez mais importantes. Quando vocês conhecerem Tiffany, o novo anjo que vai aparecer em Spawn... Bem... Ela é muito mais poderosa e perigosa que a Angela, que vai parecer uma menininha perto dela.

O QUE ESTÁ ACHANDO DOS SEUS FÃS BRASILEIROS?

São bem diferentes dos americanos. Todos são muito mais respeitosos aqui. Mas a diferença mais marcante é essa: freqüentemente, nos EUA, quando alguém pede um autógrafo, o único interesse é aumentar o preço da revista pra revenda. Aqui os fãs pedem que você assine e dedique a revista pra eles, pra que elas se tornem objetos personalizados e preciosos. Eles jamais pensariam em vendê-las. Nos EUA é diferente: tudo é orientado pelo dinheiro. Eles chegam e dizem: "Ei! Assina aqui!" e logo depois dizem: "Ei, me dê dez dólares, porque esta está autografada!". Aqui é outra coisa. Todos são amistosos, calorosos, te saúdam, apertam a sua mão. É mesmo muito diferente. Me sinto muito melhor aqui do que na minha terra. **W**

Ricardo Soneto não se importaria de levar beliscões da Angela. Esse cara é mesmo um Girl Happy!

Foto: Renan Cepada

Greg Capullo entre os futuros feras dos quadrinhos, no Rio de Janeiro. Todos eles são alunos do "professor" Capullo no nosso "Curso de Impacto".